Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и Видео **ИГРЫ** **№8** (27) Август **1998**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Sega Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

WIN'98 И ИГРЫ

X-FILES

DUNE 2000

FANTASY 1998/99

Heroes of Might and Magic III, Bestiary, Settlers 3, Tartan Army, Knight and Merchants, SWAT 2, Mortal Kombat 4, Vigilante 8, Mission Impossible, Seed, Drakan, Urban Assault, StarSiege, DJump, Fighter Legends, Rogue Squadron, LAPD 2100, NHL 99, NBA Live 99, Uprising X, Body Harvest, Robotech, Bloodshot, Blood 2 ...

LANDS OF LORE III

ОБЗОР 83 ИГР

ТАКТИКА К 5 ИГРАМ

СЕКРЕТЫ К 30 ИГРАМ

ДИАГНОЗ: РОБОТОСИМУЛЯТОРЫ

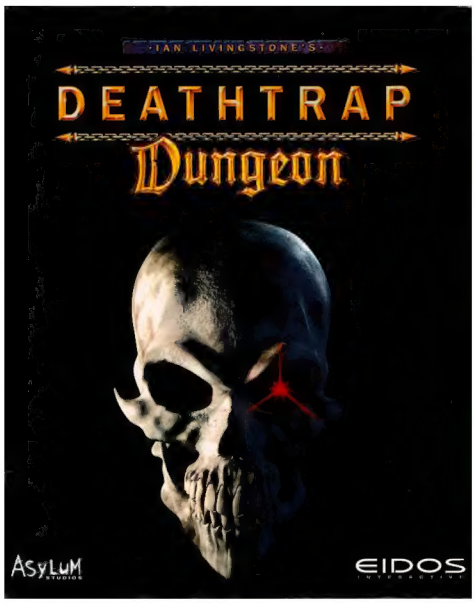
Часть тиража снабжена демо-диском для PC

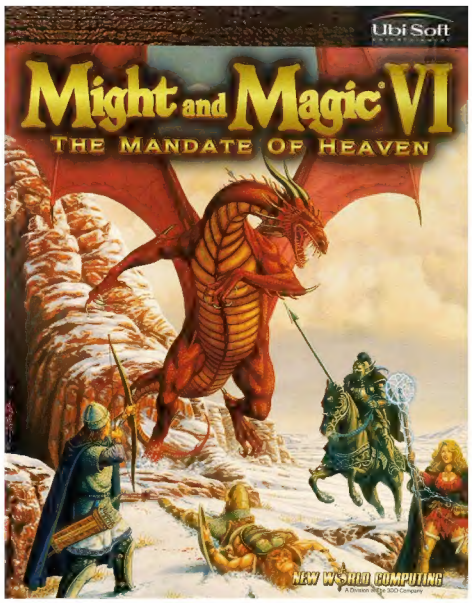
Полное прохождение **UNREAL, OF LIGHT AND DARKNESS, ...**

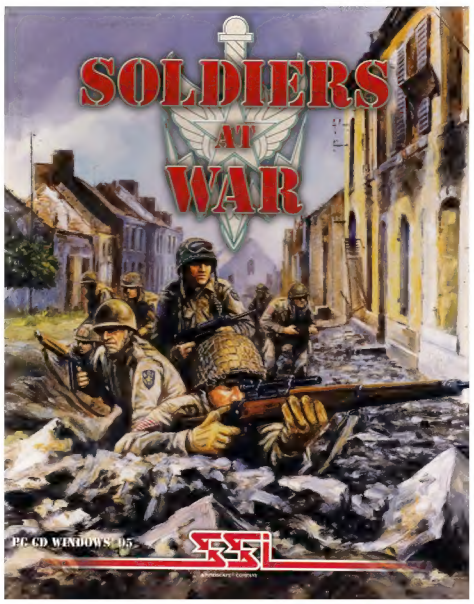
GAMELAND PUBLISHING
0 004027 3

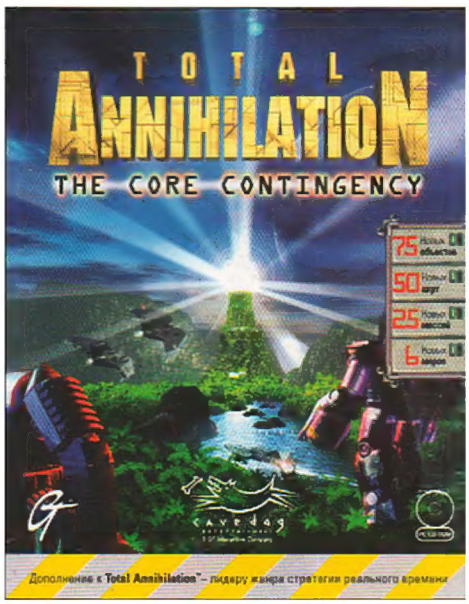
ЛУЧШИЕ ИГРЫ

С ПОЛНОЙ ДОКУМЕНТАЦИЕЙ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ









Покупайте в магазинах: «1С: Мультимедиа», «Компьюлинк», «Партия», «Белый Ветер – ДВМ», «Мир», «Союз», «Game Land», «R-Style»

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «СОФТ КЛАБ»
Телефон: (095) 232–6952, факс: (095) 238–3889, e–mail: info@softclub.ru

Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров

SOFT CLUB

MEDIEVIL
PlayStation
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

PC CD-ROM • Online • PlayStation
СТРАНА ИГР
http://www.gameland.ru

Номер **08** (27)
Август 1998
www.**gameland**.ru
CD только для **PC**

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

«СИ» представляет... 004
Оглавление 004
Содержание CD 008
Новости с Борисом РОМАНОВЫМ 010
Железные Новости с Сергеем ОВЧИННИКОВЫМ 013
WINDOWS'98 и ИГРЫ 014
Лаборатория Папы Карло: Озвучка 016

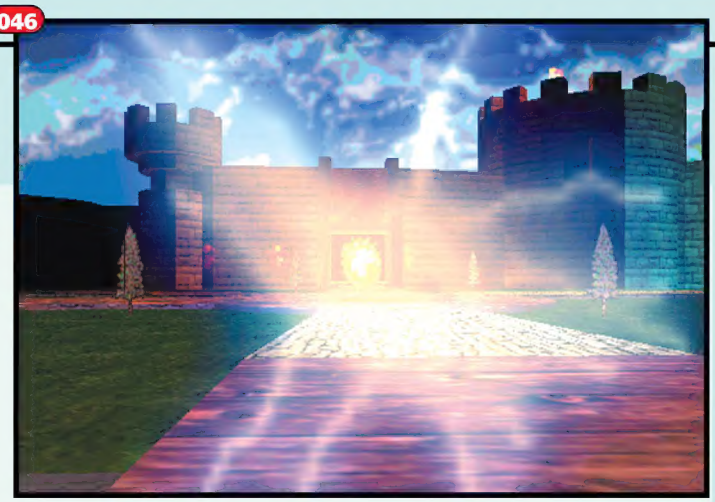
Тема НОМЕРА 024
Fantasy 1998/1999 024
Tartan Army 025
Knights & Merchants 026
Blade 029
Wizardy VIII 030
Settlers III 032
Ogre Battle 3 034
Legend of the 5 Rings 035
Tribal Lore 035
Dink Smallwood 036
Baldurs Gate 038
Liath 042
Tunguska: Legend of Faith 043
Аллоды: Повелитель Душ 043
Final Fantasy VIII 044
Lands of Lore III 046
Bestiary 050
Xenogears 054
Black & White 056
Majestry: Empires of the Darklands 058
Heroes of Might & Magic 3 060

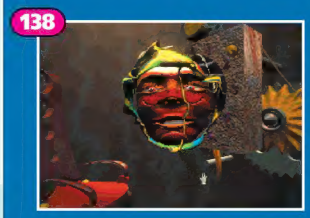
Спец. РЕПОРТАЖ... 062
Терминология Battletech Universe 062
MWII: Mercenaries 062

ОНЛАЙН 070
Онлайн новости 070
Возьмемся за руки друзья... 072
Профессиональные игровые лиги Северной Америки 073
Ultima'тивные кланы России 074
Homeland 076
Конкурсы «Страны Игр» 077

В разработке 078
StarSiege 078
Drakan 080
Seed 081
Dune2000 082
Новый Робинзон 084
Шестое Измерение 084
Fighter Legends 085
Homeworld 086
DJump 088
SC: Brood Wars 089
WL3: DarkLord Rising 089
X-COM: Alliance 090
Driver 090
Luftwaffe Commander 091
WAP: Israeli Air Force 091
Test Drive off-Road 2 092
RedLine 092
Super Hornet 094
Slave Zero 094
Delta Force 095
Small Soldiers 095
Blood 2 096
Third World 097
Chaos Gate 098
Recoil 098
Caesar 3 100
Imperialism 2 100
NHL '99 101
Nascar '99 101
NBA Live '99 102
Knockout Kings 102
Uprising X 104
L.A.P.D. 2100 106
Jackie Chan 108
Tai Fu 108
Thrill Kill 109
G-Shock 109
Bloodshot 110
Silent Hill 111
Survivor 111
Battle Tanx 112
Trap Gunner 112
Rogue Squadron 114
Robotech 115
Body Harvest 116
Spike 117

Обзор 118
CyberStorm 2 118





Реклама в **НОМЕРЕ**:

«1С» ..... **4-я стр. обл.,059,079**
Amber **006,007**
Compulink **178,179**
GameLand **018,019,057**
LEITHEIT **103**
Multimedia Club **053,093**
New Media Generation **099**
Soft Club **002,087**
Sony **003,107,113,131**
«Акелла» **049**
«Бука» **017**
«Дока» **037**
«Зареалье» **023**
«Издательский Дом Домашний Компьютер» **009**
«Инфорсер» **065**
Клуб «Орки» **021**
Радио «Станция» **068,069**

Содержание **CD**:

Начиная с ЯНВАРСКОГО номера, журнал ПОСТОЯННО выходит с демо-CD. На диске к АВГУСТОВСКОМУ номеру вы сможете найти:

ДЕМО версии ИГР:
Grim Fandango
Settlers III (non interactive)
Ancient Conquest
Gex: Enter the Gecko
Baldur's Gate
Warlords III: Darklords Rising
HomeLand
House of the Dead
Robo Rumbler
StarCraft
SWAT2

Видео РОЛИКИ:
«Петька и Василий Иванович спасают Галактику
Baldur's Gate
Tribal Lore

УТИЛИТЫ, ПАТЧИ и ДРАЙВЕРЫ:
Allods: Sealed Mystery
Dark Earth
Dominion
Might & Magic VI
X-COM: Interceptor
Monster Truck Madness 2
Lords of Magic...

SWAT2 120
Final Fantasy VII 121
Mortal Kombat 4 122
Vigilante 8 124
GT64 125
Mission Impossible 126

Секреты, ТАКТИКА 128

Секреты для PC 128
Секреты для Sony PS 130
Секреты для Nintendo 64 132
WarGames 133
Of Light and Darkness 138
Unreal 144
Might and Magic VI 153
X-Files 162

Обратная СВЯЗЬ 184

TOP 100 165
Лариса на Тропе Войны 166
Письма 168
Крик Души 172

ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Подходит к концу лето, игровые компании начали готовиться к самому важному для них сезону — осенне-зимнему. Чего только не приготовили они нам в этом году — игр на любой вкус хватает. Выйдут, наконец-то долгожданные Metal Gear Solid и Zelda, Tiberian Sun и Dungeon Keeper 2, Alpha Centauri и Heroes of Might & Magic III, SiN и Half-Life, Grim Fandango и Force Commander. Список можно продолжать бесконечно. Разобраться в этой игровой ярмарке будет нелегко. Еще сложнее выбрать ее, единственную и неповторимую... игру, с которой можно провести много недель, спасаясь от дождей и слякоти, а потом от снега и мороза. Вы можете быть уверены только в одном — «**Страна Игр**» останется верна своим принципам и будет рассказывать обо всем, что происходит в игровой индустрии, делиться секретами и самыми последними новостями.

Оставайтесь с нами, дорогие читатели, и мы обещаем никогда не разочаровывать!

Удачи и всего самого наилучшего,
Редакция

СПИСОК ИГР в алфавитном порядке

PC
Baldurs Gate 038
Bestiary 050
Black & White 056
Blade 029
Blood 2 096
Bloodshot 110
Caesar 3 100
Chaos Gate 098
CyberStorm 2 118
Delta Force 095
Dink Smallwood 036
DJump 088
Drakan 080
Driver 090
Dune2000 082
Fighter Legends 085
Final Fantasy VII 121
Heroes of Might & Magic 3 060
Homeland 076
Homeworld 086
Imperialism 2 100
Knights & Merchants 026
Knockout Kings 102
Lands of Lore III 046
Legend of the 5 Rings 035
Liath 042
Luftwaffe Commander 091
Majestry: Empires of the Darklands 058
Might and Magic VI 153
Mortal Kombat 4 122
MWII: Mercenaries 062
Nascar '99 101
NBA Live '99 102
NHL '99 101
Of Light and Darkness 138
Recoil 098
RedLine 092
Rogue Squadron 114
SC: Brood Wars 089
Seed 081
Settlers III 032
Slave Zero 094
Small Soldiers 095
StarSiege 078
Super Hornet 094
SWAT2 120
Tartan Army 025
Test Drive off-Road 2 092
Third World 097
Tribal Lore 035
Tunguska: Legend of Faith 043
Unreal 144
WAP: Israeli Air Force 091
WarGames 133
Wizardy VIII 030
WL3: DarkLord Rising 089
X-COM: Alliance 090
X-Files 162
Аллоды: Повелитель Душ 043
Новый Робинзон 084
Шестое Измерение 084
PLAYSTATION
Bloodshot 110
Final Fantasy VII 121
Final Fantasy VIII 044
G-Shock 109
Jackie Chan 108
Knockout Kings 102
L.A.P.D. 2100 106
Mortal Kombat 4 122
Nascar '99 101
NBA Live '99 102
NHL '99 101
Silent Hill 111
Small Soldiers 095
Tai Fu 108
Thrill Kill 109
Trap Gunner 112
Uprising X 104
Vigilante 8 124
Xenogears 054
X-Files 162
NINTENDO 64
Battle Tanx 112
Body Harvest 116
GT64 125
Knockout Kings 102
Mission Impossible 126
Mortal Kombat 4 122
Nascar '99 101
NBA Live '99 102
NHL '99 101
Ogre Battle 3 034
Robotech 115
Survivor 111
DREAMCAST
Blood 2 096
DJump 088
Drakan 080
Spike 117
Unreal 144

Учредитель и Издатель: ИЧП «Агарун Компани» **Директор:** Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru **Администратор:** Владислав Пискунов vlad@gameland.ru **Ответственный Редактор:** Сергей Лянге serge@gameland.ru **Редактор PC:** Сергей Амирджанов amir@gameland.ru **Редактор Видео:** Борис Романов borisr@gameland.ru **Редактор Рубрики Онлайн:** Сергей Долинский dolser@gameland.ru **Технический Редактор:** Сергей Овчинников ovch@gameland.ru **Web-мастер:** Борис Скворцов boris@gameland.ru **Web-Редактор:** Академик akademik@gameland.ru **Корреспондент в США:** Эммануил Эдж emik@gameland.ru **Дизайн Обложки:** Серж Долгов. **Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:** Сергей Лянге serge@gameland.ru, Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru, Владислав Пискунов vlad@gameland.ru **Фото:** Владислав Пискунов vlad@gameland.ru **Корректор:** Виталий Гербачевский vp@gameland.ru **Компьютерное обслуживание:** Борис Скворцов boris@gameland.ru **Распространение:** Алена Скворцова alyona@gameland.ru Тел.: 729-9284, Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru Тел.: 124-0402, Самвел Анташян samvel@gameland.ru Тел.: 799-9284, Факс: 125-0211. **Техническая поддержка:** Ерванд Мовсисян. **Для Писем:** 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652. **Рекламная служба:** Игорь Пискунов igor@gameland.ru Тел.: 797-1489. Факс: 125-0211. **Web-Site:** www.gameland.ru. **E-mail:** magazine@gameland.ru.

Вывод на пленки осуществлен «**Pranat PrePress**»

Тираж **65 000** экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «**Страну Игр**» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Отпечатано в типографии компании **SCANWEB** (Финляндия)

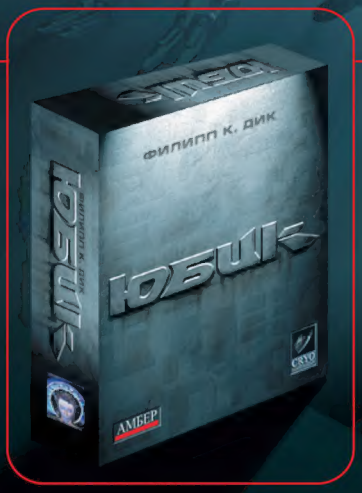
Подписной индекс:
88767 по каталогу «АРЗИ»

GAMELAND Magazine

Publisher — Agaroun Company
Director — Dmitri Agarounov
dmitri@gameland.ru
Moscow, Russia.
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) Inc. Phone:
(212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, SCANWEB Company

ЮБИК



РОЗНИЧНАЯ ПРОДАЖА

МОСКВА

Белый Ветер
Никольская ул., 10/2
Ленинградское шоссе, 3
Краснобогатырская ул., 44
Смоленская пл., 13/21
Садово-Кудринская ул., 7
Профсоюзная ул., 63
ЦУМ, ул. Петровка, 2
ГУМ на Садовом
ГУМ линия 3

Диал Электроникс
Комсомольский проспект, 28
Краснопрудная ул., 12/1
Марксистская ул., 5
Молдавская ул. 4
Новослободская ул., 14/19
Садово-Каретная ул., 20
Строителей ул., 11 кор. 1
Хохловский пер., 10 стр. 1
Олимпийская деревня, 4

Виртуальный Клуб
Олимпийский проспект, 16

Игромания
Рязанский проспект

Инекс
Б. Никитская ул., 12
Ленинский проспект, 146
Народного ополчения ул., 19
Проспект Мира, 70

Компьюлинк
Кутузовский проспект, 33а
Новая пл., 10
Новый Арбат, 8
Садовая-Триумфальная ул., 12
Щелковское шоссе, 5 стр.1
Удальцова ул., 85, кор.2
Ленинградское шоссе, 17

Марви
Покровка ул., 6

Глэдис
ВВЦ, павильон ВТ

РОНИиС
Мясницкая ул., 20

Столица
Земляной вал 2/50

Электрический мир
Чертановская ул, 1, кор1

Юнивер
Вернадского проспект, 101-1
Новый Арбат, "Дом Книги"
ВВЦ, павильон ВТ

АМБЕР™
КОМПАНИЯ

Игра в жанре 3-D Action и RPG по мотивам фантастического триллера Филиппа К. Дика, автора бестселлеров "Бегущий по лезвию бритвы" (Blade Runner) и "Вспомнить все" (Total Recall).

непредсказуемый фантастический сюжет

более 100 трехмерных персонажей

60 типов оружия

48 видов телепатических воздействий

полная руссификация

три диска
3
по цене одного

ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ

ЕКАТЕРИНБУРГ

Навигатор
8 Марта ул., 28/2

Игровой мир
8 Марта ул., 82а

Академкнига
М.Сибиряка ул., 137

ИРКУТСК

Атон
Лермонтова ул., 130
Декабрьских событий ул., 49

КАЗАНЬ

Абак
Ершова ул.,31-б
Х. Такташ, 107

КОРОЛЕВ

Диал Электроникс
Коминтерна ул., 17

НИЖНИЙ НОВГОРОД

Автоматика
Полтавская ул., 2-а

Полаир-НН
Б.Покровская ул., 10-б

Арника
Алексеевская ул., 1

ОМСК

Connect
Красный Путь ул., 9

ПЕТРОПАВЛОВСК-КАМЧАТСКИЙ

Музыкальный калейдоскоп
50-лет Октября проспект, 17

РОСТОВ-НА-ДОНУ

Компьютер Сервис
Станиславского ул., 8-а

САМАРА

Компьютерный мир
Некрасовская ул., 62

ТВЕРЬ

Андреев Софт
Новоторжская ул., 21

ТОЛЬЯТТИ

Soft Partner
Победы ул.,106

ТОМСК

Стек
Щорса ул., 2-а

ЧЕЛЯБИНСК

Медиком
Воровского ул. 11

Компания Амбер
Москва, Перовский пр., 35
Тел/Факс (095) 273-85-87
E-Mail: ambert@dol.ru

МОСКВА

1С
Азия
Акелла
ИДДК
Компьюлинк
Новый Диск
Софт Клаб
Электротех
Эр-Стайл

НИЖНИЙ НОВГОРОД

Пилот-Компания Амбер

САНКТ ПЕТЕРБУРГ

Лайт Про

ЕКАТЕРИНБУРГ

Образ

Свершилось! Как и было обещано номером ранее, эксклюзивная демо-версия Grim Fandango появилась у нас на диске. Спешите видеть! И играть! Кстати, на диске в этом месяце еще много чего интересного...

Grim Fandango

Жанр: Adventure

Издатель: LucasArts

Разработчик: LucasArts

Требования к компьютеру: P-166, 16 Mb RAM, 2 Mb Video RAM, 8X CD-ROM, Win'95 или 98.

Новый шедевр Тима Шейфера, создателя незабвенного Full Throttle, гениальная игра по мотивам осовремененных мексиканских легенд. В мире мертвых возможно все. И самое удивительное, в этом мире существует жизнь. Интересная, полная приключений и опасностей, смешных ситуаций и лирических отступлений. Там живут скелеты, но это не мешает им оставаться людьми по своей натуре. Мир **Grim Fandango** — своеобразное отражение всех человеческих страхов и представлений о загробной жизни, это пародия не только на мифы и легенды, связанные с этой щекотливой тематикой, но и на нашу обыденную жизнь. Сама игра блещет новизной и доставляет удовольствие вне зависимости от того времени, что вы с ней провели. Прекрасная графика, сверхкачественная озвучка остроумных и очень интересных диалогов - вот составляющие 150-Мегабайтной бочки с радостью. Это надо увидеть....

Settlers III

Жанр: стратегия

Издатель: Blue Byte

Разработчик: Blue Byte

Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win'95 или 98

Забавные **Settlers** возвращаются. К сожалению, поиграть в эту демо-версию пока что разработчики не позволяют, но зато дают нам шанс взглянуть на игровой процесс будущего красочного и веселого симулятора средневековой жизни. Игра должна получиться крайне интересной, хотя ждать ее еще долго, до зимы. Тем приятнее увидеть первые кадры уже сегодня.

Ancient Conquest

Жанр: стратегия

Издатель: Megamedia

Разработчик: Megamedia

Требования к компьютеру: Pentium 133, 16MB RAM, Win'95 или 98

Специально для любителей 7 Kingdoms и Age of Empires. Новая игра, которая радует поклонников всяческих стратегий на «древнюю» тему, созданная Megamedia Corporation. Сюжетная линия крутится вокруг да около древнегреческих мифов, богов и красивейших земель средиземноморья. Стройте флоты, командуйте армиями, завоевывайте вражеские государства...

Gex: Enter the Gecko

Жанр: 3D-платформер

Издатель: Fox Interactive

Разработчик: Crystal Dynamics

В попытках превзойти платформенный шедевр Mario 64 некоторые разработчики зашли уже довольно-таки далеко. Еще один конкурент веселого сантехника (после крокодильчика, сумасшедшего мальчика в бейсболке, пожаротушителя и супермена) — ящероподобный Gex, родившийся еще несколько лет назад на приставке 3DO. Его возвращение на PlayStation наделало много шума, поскольку игра получилась замечательной. А на PC, с поддержкой 3D-акселераторов она просто заблистала. Если вы любите этот жанр, игра не разочарует.

Baldur's Gate

Жанр: RPG

Издатель: Interplay

Разработчик: Black Isle Productions

Одна из самых ожидаемых и самых задерживаемых ролевых игр современности — Baldur's Gate, немного приоткрывает завесу тайны, покрывающую разработку шедевра уже который год. Вот подоспел и еще один неинтерактивный демо-ролик. Длинный и красивый, но совершенно бессодержательный. Если вам не жалко 56 Мб — посмотрите и заразитесь самой страшной геймерской болезнью - томительным ожиданием.

WarLords 3: Darklords Rising

Жанр: пошаговая стратегия

Издатель: Red Orb

Разработчик: Broderbund

Требования к компьютеру: P-133, 16 MB RAM, Win'95

WarLords 3 не были суперпопулярны. Что не помешало игре, несмотря ни на что, понравиться достаточно большому количеству игроков. Для них — еще одно продолжение. С новыми возможностями, героями, армиями... Но не с новой графикой. Прежде чем мчаться в магазин, взгляните на демо-версию.

HomeLand

Жанр: RPG

Издатель: Dragon Lore

Разработчик: HomeLand Games

Требования к компьютеру: P-100, 16 Mb RAM, Win'95/98

Весьма оригинальную игру сделала HomeLand Games. Ролевое приключенческое боевиковое действо, несколько героев, собака, магия, оружие. Графика простовата, но сама игра показалась довольно-таки интересной. Возможно, это начало чего-то по-настоящему большого...

House of the Dead

Жанр: видео-тир

Издатель: Segasoft

Разработчик: Sega

Требования к компьютеру: P-166, 16 Mb RAM, Win'95/98

Классический Sega'вский видео-тир в еще одном воплощении, совсем недавно переведенный с игровых автоматов. Нельзя сказать, что порт выполнен великолепно, в игре присутствуют все те же проблемы, которыми сопровождался перенос Virtua Fighter 2, Last Bronx, Virtua Cop... Но сама игра традиционно качественна и способна зажечь бешеный интерес. Демо-версия бесподобна, но слишком коротка.

Robo Rumble

Жанр: стратегия

Издатель: Metropolis Software

Разработчик: Topware Interactive

Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM, Win'95/98, 3D-акселератор

Один из тех шедевров, которым не суждено заполучить себе мировую известность. Одна из лучших стратегических игр «второго звена», превосходно использующая спецэффекты 3D-акселераторов. Смысл прост — уничтожить противников, что и придется делать на протяжении всех четырех уровней демо-версии. Строим роботов, нападаем на вражеских роботов и наводняем поверхности красивейшими взрывами. Почему бы и нет?

StarCraft

Жанр: неизвестен

Издатель: какой-то Cendant

Разработчик: некий Blizzard

Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win'95/98

Совершенно неизвестная вроде бы стратегическая игрушка, о которой, особенно в последнее время, что-то ничего не слышно. Демо-версия включает в себя 5 миссий, которые, вроде бы, не включены в кампании полной версии.

Swat2

Жанр: стратегия

Издатель: Cendant Software

Разработчик: Sierra Studios

Требования к компьютеру: P-166, 16 Mb RAM, Win'95/98

Один из самых интересных проектов года наконец-то предстал перед судом достопочтенной публики. И что сказать? В результате вышло что-то совершенно неожиданное. Одно можно говорить с полной уверенностью — это совсем не продолжение SWAT.

На диске вы сможете найти несколько видео-роликов к играм «**Петька и Василий Иванович спасают Галактику**», **Baldur's Gate** и **Tribal Lore**, а также самые последние версии **Internet Explorer** русского и паньевропейского вариантов, и различные утилиты и патчи для огромного количества игр, включая **Allods: Sealed Mystery**, **Dark Earth**, **Dominion**, **F-22**, **Fire Fight**, **Lords of Magic**, **Might & Magic VI**, **Monster Truck Madness 2**, **X-COM: Interceptor** и многих других.

СИСТЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНОК

Первым, с чего начинается наше знакомство с игрой, безусловно является графика. Не секрет, что именно от ее качества сегодня зависит 90% успеха того или иного продукта. Оценить же ее будет легче всего. К примеру, если качество графики заставляет нас вспомнить начало 90-х с его EGA'шно-VGA'шным искусством, то по этому критерию графика игры будет представлять из себя полный ноль. Но графика может быть и не самой передовой, но при этом функциональной, либо просто особо ничем не выделяться на фоне игр, скажем, прошлого года. В этом случае по этому критерию она получит единицу. Ну и все те игры, которые выглядят на соответствующем аппарате значительно лучше своих конкурентов, либо делают разительный шаг вперед в применении новых технологий, получат двойку. Для тех же игр, которые не смогут четко вписаться в эту систему, мы будем ставить дробные оценки. В резюме этот критерий будет обозначаться **VIDEO**.

Вторым критерием оценки выступает звуковое сопровождение. Тут уж, как говориться, о вкусах не спорят. Поэтому основное внимание мы будем уделять качеству звуковых эффектов. Музыкой же пусть занимаются музыкальные критики. Максимальный бал здесь поменьше — всего лишь единица, но этого вполне достаточно для этой части игры. В резюме этот критерий будет обозначаться как **SOUND**.

Третьим критерием нашей оценки является все то, что стоит между игроком и самой игрой. Это отзывчивость и интуитивность управления, а также удобный и не запутанный интерфейс. В идеале, все команды должны немедленно выполняться, без всяких на то оговорок, а интерфейс должен быть простым и доступным всем. За такую работу не грех поставить и 2 балла. Если же игра не до конца удовлетворяет этим требованиям, то она получит один балл. Самые неотзывчивые и запутанные игры получат ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться как **INTERFACE**.

Самым главным критерием для игр выступает проработка игрового процесса. В идеале, игра должна быть настолько продумана и детализирована, чтобы играть в нее можно было практически до бесконечности, порой забывая о недостатках в графике или пробелах в интерфейсе. Такие игры получат 2 балла. Если же игра все-таки имеет в себе достаточный уровень детализации, чтобы не надоесть в первый же день, она уже получит один балл. Ну и совсем уж линейная и пустая «игрушка», получит ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться как **GAMEPLAY**.

Но как бы хорошо не был продуман игровой процесс, если ничего нового игроку он не несет, его ценность сразу падает. Если игра ничем не отличается от всех остальных игр этого жанра, либо эти отличия просто несущественны, то по этому критерию она получит ноль. Если же разработчики постарались привнести в игровой процесс достаточное количество нововведений,но не смогли это до конца реализовать, то в итоге игра получит единицу. Революционные же игры, либо те в которых количество небольших нововведений перерастает в новое качество, получат двойку. В резюме этот критерий будет обозначаться как **ORIGINALITY**.

Оставшийся один балл мы будем присуждать играм за те заслуги, которые трудно описать предыдущими критериями. Ну а если об игре кроме вышесказанного ничего сказать уже нельзя, то уж извините, получайте ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться как **ADDITIONS**.

2 VIDEO
1 SOUND
2 INTERFACE
2 GAMEPLAY
2 ORIGINALITY
1 ADDITIONS

Итого, в сумме должно получиться как раз те 10 баллов. Только теперь этой оценки смогут добиться только самые лучшие игры. Поэтому начинайте привыкать к тому, что если игра получает, скажем, шестерку, то это не означает, как раньше, что игра является полным «отстоем». Совсем наоборот. Откровенно слабые игры получат оценку от 0 до четырех. Оценку 5 и 6 получат те произведения, которые находятся на среднем уровне. 7 и 8 получат только удачные примеры существующих жанров, либо достойные попытки создать что-то новое. Ну а 9, и тем более 10 получат только шедевры, либо те игры, которые созданы на высочайшем профессиональном уровне. Так что привыкайте к новой системе и делитесь с нами своими мыслями по этому поводу. Но не забывайте, что все эти оценки существуют только лишь в контексте самой статьи и без ее прочтения они могут потерять свой смысл. Поэтому, внимательно все читайте и делайте свои собственные выводы. А мы не теряем надежды, что наша новая система оценок сможет вам в этом помочь.

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК И УСЛОВИЙ РАБОТЫ В ДИЛЕРСКОЙ СЕТИ ОБРАЩАТЬСЯ:

г.Москва, 1-й Хорошевский пр., 16-1, цокольный этаж 3-го подъезда, тел.: (095) 946-0802, (095) 945-6886; факс: (095) 945-6976
E-mail: cyberpun@dialup.ptt.ru, WEB: www.homecomputer.ru

НАШИ ПАРТНЕРЫ:

Санкт-Петербург:
Лайт Про (812)311-8312
Екатеринбург:
Тим ЛТД (3432)42-2956
Минск:
Видеопечать (017)283-9983
Казань:
Сан-мультимедиа (8432)755-615

Самара:
Прогресс-Т (8462)669-869
Класс-Видео (8462)430-299
Челябинск:
Компакт-Сервис (3512)37-1452
Владивосток:
Ралма (4232)321-731

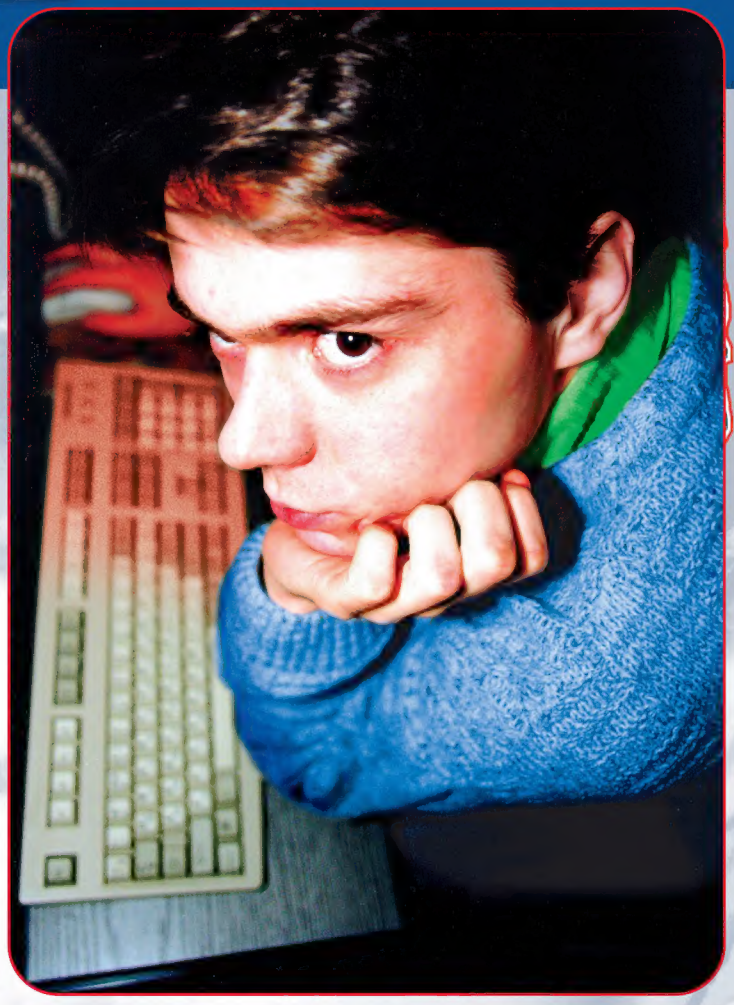
Ростов-на-Дону:
Гэндальф (8632)640-177
Катюха 901-496-36-84
Оренбург:
Компьютерные игры (3532)55-0390
Краснодар:
СОФТ (8612)317-147
ФМ (8612)651-120

Москва:
1С (095)737-9257
Видеосервис (095)362-7746
Формоза (095)232-2662
(095)234-2164
Амбер (095)273-8587
Союзмультимедиа (095)263-1039
Акелла (095)242-0323
Вист-софт (095)159-4001
(доб. 167)

Розничная продажа в Москве:м-н "Радиотехника", ул. Новокузнецкая, д. 17-19, стр.1, т:(095)145-2347;м-н "Электроника СВТ", Ленинский пр-т, д. 87, т:(095)131-8312
Заказ и бесплатная доставка курьером по Москве (на дом и в офис): т. (095)145-2347

ВСЕМИРНЫЕ НОВОСТИ с Борисом РОМАНОВЫМ

НОВОСТИ



То, что лето — это пора отпусков, объяснять никому не надо. Отработав по-стахановски выставку **E3**, большинство участников рынка решило просто-напросто отдохнуть и оставить нас без каких бы-то ни было существенных новостей. Тем не менее, самые крупные компании, которые и определяют сегодня дальнейшее развитие индустрии, не отдыхают никогда. И именно с них мы сегодня начнем.

Так кто же эти могущественные силы, действия которых прямо или косвенно влияют на то, во что и как мы будем играть сегодня и завтра. Дав ответ на этот каверзный вопрос, мы, надеюсь, намного облегчим понимание сути происходящего сегодня в мире интерактивных развлечений любому непосвященному игроку. Кроме этого, одновременно станет ясно, почему действиям той или иной компании сегодня мы уделяем особое внимание.

Итак, давайте посмотрим, какие же конкретно компании сегодня оказывают реальное влияние на положение вещей в индустрии электронных развлечений и одновременно занимаются откровенно политической деятельностью. На данный момент наибольшее влияние на развитие событий в игровом мире, безусловно, оказывает могучая корпорация **Microsoft**, которая имеет сегодня свои интересы практически во всех областях индустрии, начиная от персональных компьютеров и консолей и заканчивая игровыми автоматами и так называемыми **set top box**'ами. Во вторую группу особо влиятельных компаний входит несколько японских гигантов бытовой электроники. Из них можно выделить нынешнего лидера индустрии видеоигр **Sony**, а также **NEC**. Каждая из них может в ближайшее время занять около половины рынка игровых автоматов и приличную долю рынка приставок, а также оказать не меньшее влияние на положение дел на рынке **PC**. Не стоит забывать и о постоянной угрозе активного проникновения в мир электронных развлечений корпорации **Matsushita**, а также более серьезного отношения к миру видеоигр со стороны **Intel**. Несмотря на то, что обе эти гигантские корпорации в последнее время как-то не особо влияют на то, как и во что мы играем, их финансовая и маркетинговая мощь может в одночасье изменить положение вещей. Из производителей акселераторов на данный момент основное внимание приковано к деятельности компании **3Dfx**. Именно она реально оказывает политическое влияние на игровой мир, хотя было бы наивным думать, что другие участники этого сегмента рынка не смогут в ближайшее время оказать серьезную конкуренцию этому монополисту. Также никогда не стоит забывать и о двух гигантах мира видеоигр, компаниях **Nintendo** и **Sega**, так как, несмотря на их сегодняшние трудности, именно эти две компании до сих пор оставляют позади все остальные издательства по количеству и качеству выпускаемой продукции. Среди независимых издательств реальной политической деятельностью сегодня занимаются только две компании: **Square** в Японии и **Electronic Arts** во всем остальном мире. Как ни крути, но только эти два издательских дома на данный момент имеют возможность своими решениями влиять на положение дел в индустрии.

Но рассматривать деятельность этих компании отдельно друг от друга не просто невозможно, но и было бы, по сути, гигантской ошибкой. И именно поэтому мы из номера в номер пытаемся освещать не только те явления, которые видны невооруженным взглядом, но и те процессы, которые происходят внутри этого круга нынешних лидеров, чтобы таким образом понять, куда же, в конце концов, придет наша любимая индустрия электронных развлечений.

Закончив с этим небольшим лирическим отступлением, давайте же, наконец, перейдем к освещению всех тех деталей, из которых и сложиться в перспективе наше с вами игровое будущее.

В очередной раз самая громкая новость пришла от **Sega**, которая, кажется, решила поставить абсолютный рекорд в индустрии по количеству истраченных денег на рекламу. Итак, эта японская корпорация объявила, что о том, что

> **рекламный бюджет Dreamcast составит 500 миллионов долларов.**

Эта гигантская сумма, которую выделили все участники проекта **Dreamcast** на раскрутку своего творения, будет поделена на четыре части. По **100** миллионов долларов истратят на рекламу консоли на трех основных рынках: в Японии, Северной Америке и Европе. Оставшиеся же **200** миллионов пойдут на раскрутку по всему миру непосредственно самих игр для этой консоли. Стоит отметить, что эта цифра настолько беспрецедентна для всей индустрии, что в нее сначала трудно поверить. Напомним, что всего лишь три года назад корпорация **Sony** также поставила рекорд, истратив на раскрутку **PlayStation** только в Северной Америке около 50 миллионов долларов, но это так, к слову. За всеми этими устрашающими заявлениями сообщения о дальнейшей реструктуризации **Sega** практически потерялись. А зря. Как нам стало известно, новое руководство компании сегодня занялось переориентацией деятельности с рынка игровых автоматов на более перспективный рынок консолей. В частности, из отдела по разработке игр для автоматов в отдел по разработке игр для **Dreamcast** было переведено сразу несколько талантливых дизайнеров, включая продюсера **Sega Rally**. Кроме этого, на должности начальников новых отделов по разработке игр для **Dreamcast** было переманено несколько бывших руководителей известных японских издательств, чтобы еще более упрочить их позиции. Что же касается самой рекламной кампании, которая уже началась в Японии, то ее плоды дают о себе знать. В частности, некоторые аналитики успели высказать предположение, что уже спустя полгода после своего выхода **Dreamcast** заго-

нит в Японии **Nintendo 64** в скромную нишу, а спустя всего лишь год — сменит **PlayStation** на посту лидера. В доказательство этому те же источники приводят тот факт, что сегодня все до единой компании, которые поддерживали **Nintendo 64** и **Saturn**, уже присоединились к проекту **Dreamcast**, а те компании, которые до этого более тесно сотрудничали с **Sony**, готовы сделать то же самое в самое ближайшее время. Но эти события скорее были вызваны не только активными действиями **Sega** по раздуванию шумихи вокруг своей новой консоли, но и другими обстоятельствами. Все дело в том, что разразившийся

японский экономический кризис может вскоре привести к революции.

Но не к той, о которой можно сначала подумать. Итак, всего лишь за несколько последних месяцев абсолютное большинство средних и мелких японских издательств смогли по полной программе ощутить последствия ухудшения общей ситуации в экономике Японии. Прибыли начали стремительно падать, а ситуация на рынке лидирующей сегодня платформы **PlayStation** также не предвещала ничего хорошего. Для тех же, кто в этом сомневается, я бы посоветовал просто посмотреть на список самых продаваемых сегодня в Японии игр, чтобы стало понятно, что, кроме самой **Sony** и особо приближенных к ней компаний, уже никто не получает особых прибылей от разработки игр для этой консоли. И чтобы хоть как-то выжить, большинству японских издательств приходится искать новые источники доходов. По сообщению индустриальной газеты **Nihon Keizai Shimbun**, которая постоянно снабжает нас самой свежей информацией о жизни японской индустрии видеоигр, в последнее время среди независимых издательств недовольство политикой **Sony** приняло просто массовый характер. По их мнению, подписанные ими ранее сделки с Sony стали работать против них, позволяя производителю **PlayStation** при любых условиях получать наибольшую прибыль, оставляя самим издательствам жалкие гроши.

Одним словом, на японском рынке созрела настоящая революционная ситуация, на волне которой может выплыть практически любая другая компания, будь то **Nintendo** или **Sega**. Что же в такой ситуации делать **Sony**? Правильно, пообещать, что в скором времени все исправится. Надеяться же на то, что ситуация с **PlayStation** в ближайшее время улучшится, уже не приходится, поэтому компании сегодня приходится действовать по-другому. В общем,

Sony начала продвижение своей новой платформы среди разработчиков.

Детали переговоров, которые проводит компания, естественно, нам неизвестны, однако из многочисленных источников стало ясно, что **Sony** планирует выпустить «новую **PlayStation**» уже в конце следующего года. Также наиболее вероятно, что данная консоль будет использовать для хранения информации диски формата **DVD**. Единственное, что сегодня немного беспокоит, так это то, что большинство разработчиков, которые успели проговориться об этих переговорах, отзываются о возможностях консоли как-то странно. Если им верить, то выходит, что по своим возможностям она будет всего лишь на одном уровне с **Dreamcast**, при всем при том, что выйдет лишь годом позже последней. Объяснению этому феномену у нас пока нет, так что придется немного обождать с выводами, тем более, что никаких конкретных деталей по поводу **PS2** так никто пока и не знает.

С другой стороны, сам дизайнер первой и второй **PlayStation** совсем недавно намекнул, что его новое творение, скорее всего, не будет работать с полигонами. Это заявление сегодня кажется также странным, особенно если вспомнить то, что именно **PlayStation** и начала ту полигонную гонку, в которой сегодня участвуют практически все разработчики новых **3D**-технологий. Тем не менее, гарантировать то, что Sony осмелится пойти своей новой консолью против всей нынешней индустрии видеоигр, никто не может, так что приходится относиться к таким заявлениям с изрядной долей скептицизма.

Тем временем, на данный момент дела у **Sony**, как разработчика и издателя игр, пошли не так хорошо, как хотелось бы. Как это ни печально, но за те несколько лет, которые компания провела в роли лидера индустрии видеоигр, ей так и не удалось самостоятельно разработать и выпустить хотя бы один настоящий, а не раздутый, международный хит, и это обстоятельство до сих пор является ее самым слабым местом. **Sony**, скорее всего, ситуацию прекрасно понимает и поэтому изо всех сил пытается исправить положение вещей. В частности, компания наконец-то решила обратить внимание на принадлежащее ей издательство **Psygnosis**, которое в последнее время начало приносить ей одни убытки. Судя по всему, этому подразделению компании не избежать в ближайшее время основательной перетряски. В частности, уже сегодня стало известно, что, вслед за бывшим президентом этого издательства, **Psygnosis** покинул и его главный помощник **Nick Garnell**, который занимал в пост управляющего директора. Кроме этого, представители **Sony** официально подтвердили свое намерение немного сократить финансирование своего известного подразделения. Тем временем, в Японии, явно не без участия **Sony**, издательство **Square** в очередной раз решила подтвердить свою приверженность формату **PlayStation**, одновременно положив конец слухам о ее сотрудничестве с **Sega**. Таким образом, на сегодняшний день за будущее новой консоли от **Sony** можно не волноваться. Если же вы забыли, то я вам напомню, что именно благодаря **Square Sony** в свое время смогла побороть в Японии **Sega** и затем сменить **Nintendo** на посту лидера японской индустрии видеоигр. Да, кстати о **Nintendo**. Этот производитель консолей официально заявил о переносе последних произведений с платформы **64DD** на **Nintendo 64**, при этом еще раз опровергнув слухи об отмене выпуска **64DD**, по крайней мере, у себя на родине. Но гораздо более интересной нам показалась информация о том, что

Nintendo также намерена начать свою перестройку.

Ее масштабы, к сожалению, не будут такими уж гигантскими, однако и это уже хорошо. Как стало известно японским журналистам, сотрудники Nintendo в последнее время заразились идеей производства новых типов игр за предельно короткий срок (примерно за полгода). Так, в частности, до нас дошли слухи, что уже в ближайшее время мы сможем сами оценить последствия этой новой политики компании. Напомню непосвященному читателю, что на сегодняшний день Nintendo все еще имеет репутацию самого дальновидного разработчика игр в мире, поэтому к ее решениям стоит прислушаться. Кроме этого, компания **Nintendo** объявила о создании совместного предприятия с японским издательством **Hudson**. Эта новая компания, которая получила название **Manegi**, займется созданием как оригинальных игр для платформы **N64** и **GameBoy**, так и предоставлением третьим компаниям разработанных в ее недрах технологий. Ну, хватит об этих приставках, давайте лучше поговорим о ... других приставках, а именно о **Microsoft**'овском проекте **Web-TV**. Итак, американская корпорация

Microsoft подписала договор с Matsushita,

согласно которому эти две гигантские корпорации начнут работу над несколькими совместными проектами в области объединения бытовой электроники и компьютеров. Кроме этого, корпорация **Matsushita** теперь также получила лицензию на использование операционной системы **Windows CE** в своих собственных продуктах. И, наконец, скорее всего именно **Matsushita**, а не **Hitachi** или **Sony**, с которыми ранее были заключены подобные соглашения, станет локомотивом внедрения на японский рынок **Web-TV**. Напомним для тех, кто забыл, что новое поколение терминалов **Web-TV** будет работать на технологии, разработанной той же командой, которая ранее была ответственна за создание игровой системы **M2** для **Matsushita**. Выводы же из этого я предлагаю вам сделать самостоятельно. И, естественно, этот месяц не обошелся без новостей от 3Dfx. Начнем с того, что эта компания, не успев представить окончательные характеристики своего нового акселератора Banshee (о котором вы узнаете поподробней в следующем номере), по большому секрету всему свету рассказала о том, что

новый чип от 3Dfx получил рабочее название Rampage.

И если Banshee по своей сути станет всего лишь логичным ответвлением линейки акселераторов стандарта **Voodoo 2**, не предлагающего, кроме разгона двухмерной графики, практически ничего нового, то **Rampage** должен стать действительно новым поколением трехмерных акселераторов от этой компании. Дата выхода данного чипа пока не ясна, но для этого имеются свои важные причины. Компания **3Dfx**, кажется, уже устала от безумной гонки за техническое превосходство своих продуктов над проектами конкурентов и будет вовсю стараться продлить жизнь **Voodoo 2** настолько, насколько можно. Поэтому ждать появления в продаже **Rampage** ранее осени следующего года просто не стоит. А пока последние события на этом секторе рынка показали, что позиции **3Dfx** сегодня являются не такими уж и твердыми. Всего лишь одно неосторожное заявление **Diamond** о сокращении поставок на рынок своих акселераторов марки **Monter 3D 2** смогло посеять настоящую панику среди акционеров **3Dfx**. Они почему-то испугались того, что **Voodoo 2** уже достиг пика своей популярности спустя всего лишь несколько месяцев после поступления в продажу. И хотя **Diamond** и **3Dfx** сумели кое-как погасить пламя разгорающегося скандала, никто теперь не может гарантировать того, что он не вспыхнет вновь. Это событие еще раз наглядно показало, что рынок акселераторов находится в младенческом состоянии, и изменить на нем расстановку сил все еще возможно. Тем временем, ни с того ни с сего компания

Micron Technology объявила о покупке Rendition.

К сожалению, ни причин, ни следствий этого слияния пока никто толком не знает, поэтому подождем с выводами. На этом позвольте наконец-то перейти к освещению событий и в жизни издателей. Здесь самое пристальное внимание общественности было приковано к двум компаниям, которым выпала честь быть поглощенными своими более удачливыми коллегами. Речь здесь идет, конечно, о Broderbund и о многострадальной **Virgin**. Начнем с первой из них. Итак, вопреки циркулирующим слухам,

издательство Broderbund было куплено компанией The Learning Company,

а совсем не **Hasbro**, как предполагалось ранее. Эта сделка, которая оценивается в **420** миллионов долларов, позволит Broderbund заметно поправить свое финансовое положение, а компании **TLC** — расширить присутствие на игровом рынке. Судьба же **Virgin** все еще остается нерешенной, так как ни одно из издательств так и не смогло подтвердить факт его покупки. А тем временем, цена этой компании, скорее всего, в ближайшее время заметно упадет. Журналистам стало известно, что

Virgin потеряла контракты с LucasArts и Revolution Software.

Первая решила передать права на издание своих игр в Европе какой-то другой компании, тогда как вторая команда, которой принадлежит авторство игр из серии **Broken Sword**, намерена расширить спектр выпускаемой продукции и теперь ищет себе более здорового в финансовом плане издателя. А тем временем несостоявшийся покупатель останков **Virgin**, компания

GT Interactive подписала договор с Beam Software,

тем самым присоединив авторов **KKND** к списку своих филиалов. И, наконец, для самых усидчивых я готов поделиться последним слухом из области покупок и продаж. Итак, по всей видимости,

американское издательство THQ намерено приобрести Microprose.

Скажу честно, лучшего вложения заработанных денег **THQ** в ближайшее время вряд ли найдет, да и Microprose не помешает приток дополнительных капиталов, которые можно будет пустить на возрождение легендарной компании. В общем, за эту сделку мы все здесь болеем, и будем надеяться, что она не провалится. На этом позвольте наконец-то закончить выпуск новостей и перейти к самому любимому моему разделу, а именно — к особо важным сообщениям, пришедших к нам от самих разработчиков игр. Итак...

Команда разработчиков id software объявила об отмене выхода в продажу третьей части Quake. Вместо этого разработчики обещают выпустить к концу года игру Quake Arena, которая будет являться практически сугубо многопользовательским продуктом.

Команда 3D Realms решила отказаться от использования в их новой игре Duke Nukem Forever движка от второго Quake'а. Вместо этого новые приключения Дюка будут теперь идти на движке от Unreal. В результате этих изменений в планах команды, выход их новой игры был перенесен на начало следующего года.

Команда Oddworld Inhabitants также решила создавать свою третью игру из серии Oddworld на движке Unreal'а. Выход этой игры намечен на осень следующего года.

Издательство Microprose решило похоронить проект разработки игры Guardians: Agents of Justice. Причиной для такого решения стало закрытие одного из офисов данного издателя, в недрах которого и разрабатывалась эта игра.

Команда разработчиков Crystal Dynamics объявила о переносе даты выхода своей многообещающей игры Legacy of Kain: Soul Reaver с осени этого года на более поздний срок. Ожидается, что игра поступит в продажу лишь весной 1999 года.

Команда Zombie анонсировала выход продолжения своей популярной игры Spec Ops. Новый проект, который получил рабочее название Spec Ops: Green Berets, должен появиться на полках магазинов зимой следующего года.

Nintendo объявила о планируемом выпуске в следующем году продолжения своего хита Banjo-Kazooie. Этот проект пока получил рабочее название Banjo-Tooie.

Издательство Interplay намерено выпустить в 1999 году третью часть своей серии Fallout, которая будет использовать полностью трехмерный движок, скорее всего от Stonekeep 2.

Создатели игры Gran Turismo объявили свой следующий проект для приставки PlayStation. Это будет полностью трехмерная ролевая игра, которая поступит в продажу только лишь в следующем году.

По слухам, издательство LucasArts планирует выпустить в следующем году целых три игры по мотивам нового фильма из серии Star Wars, причем одна из них будет в жанре гонок. Ожидается, что из этих трех игр первая выйдет на PC, вторая — только на некую приставку, а третью выпустят сразу на нескольких платформах.

Издательство Activision объявило о своих планах выпустить в конце этого гона версию игры Quake 2, специально разработанную для PlayStation, а также намекнуло на возможность выхода в следующем году продолжения Vigilante8 на платформах PS и Dreamcast. Кроме этого, издательство объявило, что новая команда разработчиков, Pandemic, основанная ветеранами этой компании, получила право на разработку продолжений популярных игр Battlezone and Dark Reign. И, наконец, по слухам, Activision передал права на разработку версий Battlezone и Asteroids для приставки N64 молодому издательству Crave Entertainment. Ожидается, что все эти игры поступят в продажу только в конце следующего года.

Европейское издательство Infogrames подписало долгосрочный контракт с известным футболистом Ronaldo, согласно которому этот знаменитый спортсмен уже в ближайшее время попадет сразу в несколько спортивных игр, которые выйдут на различных платформах.

СИ

ЖЕЛЕЗОNEWS

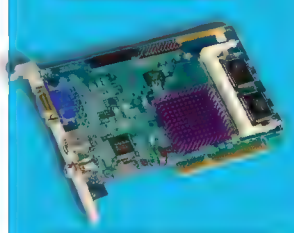
Прошел месяц, и железные новости возобновляют свою работу. На дворе — разгар лета, самого застойного периода не только в жизни игровой индустрии, но и общего спада в компьютерной. Посему интересных новинок совсем немного, а компании-производители предпочитают кормить нас пресс-релизами и обещаниями выпуска всего «самого-самого» осенью. Тем не менее, нам есть о чем рассказать. Одним из важнейших событий последнего месяца стал анонс технических характеристик новой портативной игровой системы **Nintendo** — преемницы великого и ужасного **GameBoy**, являющейся, между прочим, самой распространенной игровой платформой в мире. Новый Color Game Boy не просто позволяет вам играть в старые любимые игры в цвете, но и является более совершенной в плане производительности и возможностей системой. Будучи засекреченным проектом на протяжении более двух лет, **Project Ataintis**, теперь известный под названием **Color Game Boy**, карманный игровой компьютер не просто приобрел новый экранчик и цветную матрицу, а стал, как минимум, вдвое мощнее и приобрел множество новых функций. Оригинальный **Gameboy** работал на 8-битном процессоре **Z-80**, и его последователь — не исключение. Однако процессор в **Color Game Boy** работает на удвоенной тактовой частоте. Так что если вы можете ощутить разницу между **P-100** и **P-200**, то поймете, о чем идет речь. Увеличенная производительность пойдет на улучшение графики и работу с цветом, а также позволит несколько улучшить возможный **AI** в играх, создаваемых специально для новой портативной системы. Также увеличен и объем оперативной памяти — с **8** до **32** Килобайт, и «видеопамяти» - с **8** до **16** Кб. Это позволит разработчикам игр использовать большие объемы картриджей и увеличить размеры уровней, а также использовать больше точек для оформления заднего плана. Задние планы могут принимать значение лишь четырех цветов, которые, однако, выбираются из восьми различных палитр, так что общее количество цветов для фона игры равно **32**. В самих же играх разработчики вольны использовать палитры общим количеством до **4096** цветов. Главное же новшество — революционный цветной **LCD**-экран, потребляющий минимум энергии (**Color Game Boy** будет работать от одного комплекта батареек столько же, сколько и **Game Boy Pocket**). Разрешение осталось на прежнем уровне — **160x140**, однако вовсю ходят слухи о том, что при особых ухищрениях благодаря новому процессору и способностям системы Color Game Boy сможет работать и в нестандартных разрешениях, максимально — **320x280**. Среди полезных дополнений к системе стоит особо отметить инфракрасный порт для совместной игры нескольких CGB без дополнительных проводов, а также таинственное гнездо входа для аудио сигнала. **Nintendo** пока не намерена раскрывать секретов, однако, вполне очевидно, что звуковой вход может послужить для игр с использованием распознавания голоса. Поскольку один такой продукт уже готовится для **Nintendo 64**, а мощь нового **Game Boy** достаточно велика, чтобы обеспечить распознавание речи хотя бы на минимальном уровне, то можно сказать, что **Pikachu Genki Dechu** уже вовсю просится на новый **Game Boy**. Тем более что по некоторым сведениям система будет способна весьма эффективно работать и с трехмерной графикой. На компьютерном же рынке начали наконец-то происходить весьма важные события, связанные с началом прихода конкурентов **Voodoo 2** на рынок. Основные претенденты на звание очередных «убийц» — **Savage 3D** от компании **S3, Riva TNT** от **Nvidia** и **G200** от **Matrox**. Причем, последняя как раз только что появилась в продаже перед сдачей номера в печать. Основным и неоспоримым достоинством **Matrox Mystique G200** является высочайшее качество рендеринга. Разумеется, многих из вас вполне устраивает и та картинка, которую рисуют на экране **Voodoo 1** или **2**. Однако, взглянув на совершенно великолепные картинки, выдаваемые **G200**, новым **2D/3D** чипом от известнейшей **Matrox**, вы, возможно, измените свое мнение о продукции **3Dfx**. Весь секрет в том, что **Matrox** заставила свой чип научиться расставлять по объектам не **16**-ти, а **32**-х битные текстуры, что, разумеется, не могло не сказаться на четкости прорисовки рисунка и красочности картинки. Карты на базе **M200**, первой из которой стала **Mystique G200**, будут практически идентичны (в их числе будут и карты серии **Matrox Millenium**), за исключением некоторых деталей, таких, как наличие/отсутствие выхода на ТВ, ТВ-тюнера, возможности подключать различные модули, и, конечно же, объема памяти, который может равняться **8** или **16** Мб. Скорость работы **G200** достаточно высока, и чип уступает **Voodoo 2** лишь на **5-10** процентов. Зато карты от **Matrox** совершенно спокойно «покрывают» **3D**-разрешение **1024x768**, и даже **1280x1024**, безо всяких дополнительных вмешательств в чрево вашего компьютера. Да и стоят карты на базе G200 сравнительно недорого — порядка **200-250** долларов, что также меньше, чем стоимость **Voodoo 2**. Так или иначе, все эксперты сходятся в одном — чип на этот раз удался, и **3Dfx** уже постепенно может начинать испытывать головную боль. Если уж **Matrox**, никогда не блиставшая в трехмерных технологиях, сделала такой сильный ход, то что приготовили другие конкуренты. Теперь давайте перенесемся в совершенно другой мир — мышей и джойстиков. Как-никак, а именно эти косолапые приятели скрашивают нам бремя общения с многоклавишным монстром под названием «клавиатура». Посему относиться к ним надо уважительно. Главный и, по-моему, лучший из производителей **brand-name** «мышей», компания **Microsoft** выпустила новую модификацию устройства, совершившего подлинную революцию на рынке — мыши **Microsoft Intellimouse** с расширением **Pro**. Если кто-то еще не знаком с этим классом устройств, вкратце расскажу о нем. Основная проблема в общении с современными «мышками» заключается в том, что вам приходится слишком часто и много бегать курсором по экрану в тех же **Windows**, чтобы просматривать документы, бегать по страничкам интернет. Постоянно маленькие черные треугольнички скроллинга ускользают от вашего движения, и времяпрепровождение за компьютером превращается если не в муку, то уж точно не в самое приятное занятие. Однако Intellimouse со специальным колесиком, расположенным между кнопками, в мгновение ока решает проблему. Новая модификация — **Intellimouse Pro** сделана с оглядкой на пользователя, который не только хочет получить удобства пользования колесиком (кстати, идею освоили уже многие производители), но и максимально «окомфортить» своего грызуна.

Итак, мышь, как вы можете выяснить из прилагаемых фотографий, имеет весьма необычную форму. Подъем слева весьма помогает, традиционное колесико вделано в мышь еще удобнее, а вдобавок ко всему **Microsoft**, наконец-то, выпустила новые драйверы, которые позволяют использовать мышку не только в приложениях **Microsoft Office** и **IE 4.0**, а практически во всех без исключения программах **Windows** со скроллингом. Также добавлена весьма приятная функция автоматического увеличения/уменьшения документов или изображений при помощи того же всесильного колесика. Достаточно лишь придержать Ctrl и прокрутить чудесное изобретение, как документ или картинка немедленно будут промасштабированы в соответствии с вашими желаниями. Честно говоря, последнее время складывается впечатление, что у Microsoft потрясающее чутье на всяческое «железо» - почти все выпускаемые продукты практически идеальны. Конечно, покупка мышки за семьдесят долларов — весьма серьезное дело, но **Intellimouse Pro**, пожалуй, того стоит. Особенно если вы еще не успели оценить всех возможностей, предоставляемых революционным колесиком. Последним в сегодняшней колонке новостей идет известие о выпуске обожествленным в свое время **Gravis**'ом нового аналогового геймпада, названного **Gravis Exterminator**. Несмотря на весьма зловещее название, данный контроллер, как обычно, по **Gravis**'овски очень мил и удобен. Пожалуй, из геймпадов последнего времени этот — самый достойный. Десять кнопок, крестовина, и, самое главное, аналоговый мини-джойстик, точно такой же, как и в знаменитом контроллере **Nintendo 64, Dual Shock**'е для **PlayStation**, спецконтроллере для **Nights** для **Saturn** или стандартном джойстике для будущей **Dreamcast**. Теперь все удобство подобной модели управления смогут испытать и владельцы **PC**. Крестовина на джойстике расположена довольно-таки удобно, хотя вкрутить в нее палочку теперь уже нельзя (да это и не нужно). Кнопки также доступны, хотя и несколько маловаты и слишком близко прижаты друг к другу. Джойстик снабжен отличным программным обеспечением, позволяющим легко менять назначение всех кнопок практически для любой игры в **Windows 95** или **98**. В играх, особенно в трехмерных платформерах или стрелялках/леталках, равных ему просто нет. Единственное огорчительное обстоятельство заключается в том, что геймпад слишком легок и прямо-таки выскальзывает из рук даже под тяжестью кабеля. И **shift**'ы могли бы быть расположены поудобнее. Однако если вы ищете что-то по-настоящему замечательное для вышеперечисленных жанров, новый контроллер от **Gravis** — именно то, что нужно.

Сегодняшняя подборка оказалась, похоже, самой пестрой за последнее время. Разумеется, новости на этом не заканчиваются, и мы обязательно постараемся поведать обо всех достойных событиях в журнале или на нашем **www**-сайте, на котором в ежедневных новостях также частенько появляются отчеты о событиях железного мира.

СИ

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ с Сергеем ОВЧИННИКОВЫМ



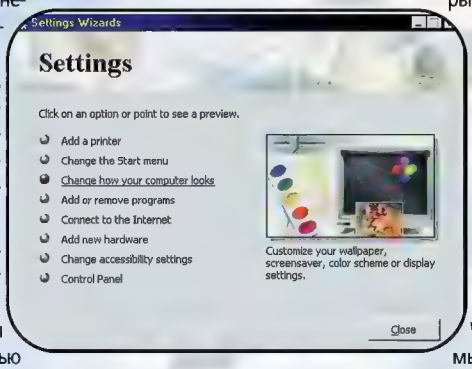
Windows'98: система для игр?

Еще три года назад... Три года назад игровой мир не мог себе представить, что новая операционная система **Windows'95**, недоделанная, не приспособленная для мультимедиа, медлительная и несовершенная, сможет когда-нибудь подчинить себе практически весь компьютерный игровой рынок. Первые игры для **Windows'95** появлялись медленно, и даже сама **Microsoft** была вынуждена всерьез заняться игрушками, чтобы наконец-то понять, что нужно сделать для того, чтобы разработчики признали ее новое детище. Решение называлось очень просто — **Direct X**. Этот набор библиотек для работы с любыми возможными звуковыми и видеоплатами, включавший в себя удобные инструменты, позволявшие создателям игр не заботиться о технической поддержке их творений, решил судьбу **Windows**. «Девяносто пятые» стали полноценной игровой операционной системой. Сегодня невозможно и представить новую игру, которая не рассчитана на **Windows'95**. А доля игрушек под **MS-DOS** сократилась примерно до того количества, которое было присуще доле **Win'95** в игровом рынке образца 1995 года. А прошло — всего ничего — три раза по 365 дней.

25 июня 1998 года состоялось весьма примечательное событие. В этот день, вернее, в эту ночь, мир увидел новую систему — **Windows'98**, и тысячи людей выстраивались ночью на улице в очередях к дверям компьютерных магазинов, которые по такому случаю перешли на круглосуточный режим работы. За первый час продаж средний магазин умудрялся продавать по 500 копий нового программного продукта. И к утру продажи уже достигли весьма значительной величины. Днем же состоялась официальная церемония «запуска», прошедшая в Сан-Франциско, куда был приглашен и представитель нашего журнала. Символом новой операционной системы стала дорога, ведь даже сама презентация называлась **Route 98** (а так в США называют магистрали), да и сцена была оформлена соответственно — уходящая в бесконечность асфальтовая лента с двумя желтыми полосами посередине. Бесконечность человеческих возможностей и стремление **Microsoft** бесконечно совершенствовать собственную продукцию. Нельзя не отметить, что в данном случае действительно заметен прогресс.

Windows'98 — это операционная система для дома, для небольшого офиса, и, главным образом, для игрока. Того самого, которому требуется простота управления, отсутствие торможения в игровом процессе и максимум удобства. Главный вопрос, который задают себе все рядовые игроки, услышав о **Windows'98**, заключается в следующем: «А чем она лучше **Windows'95**». Поскольку вопрос этот действительно серьезный, а новая система как-никак имеет весьма значительное отношение к тематике нашего журнала, мы решили провести крупномасштабное исследование возможностей **Windows'98**, результатами которого и делимся.

Новая операционная система сосредоточила в себе все новшества, включенные за последние три года в старушку **Win'95**, и практически полностью совместима со всеми программами, выпущенными для нее, включая и все игры, так что никаких проблем с их запуском возникнуть не должно. Известно, что под ранними бета-версиями **Windows'98** не работал, скажем, **StarCraft**, однако финальный вариант справляется с играми совершенно спокойно, и мне, по крайней мере, не удалось найти ни одной игры, которая отказалась бы работать. А поскольку **Windows'98**, вдобавок ко всему прочему, значительно лучше решает различного рода конфликты версий драйверов, то и в целом проблем с установкой и использованием программ стало намного меньше.



Одной из самых полезных функций операционной системы стала новая схема организации памяти на жестком диске — **FAT32**, сменившая старую **FAT16**. В качестве эксперимента Microsoft включила поддержку **FAT32** еще в **Wndows'95** версии **OSR2**, однако в окончательном варианте система предстала лишь сегодня. Установка **FAT32** позволит вам сэкономить значительное количества места на жестком диске за счет того, что файлы станут занимать меньше места. Если ранее номинальным значением одной «ячейки» для файла были 32 Кбайта, то теперь **FAT32** способен забивать значительно меньшие пространства. И если в **Windows'95** или **MS-DOS** каждый файл, вне зависимости от настоящего размера, занимал никак не меньше 32 Кбайт на диске, то теперь маленькие файлы могут занимать всего по 4 Килобайта. Думаете, это мелочи? Совсем не так, ведь они способны освободить до 20% места на вашем, несомненно, весьма прилично забитом информацией жестком диске. Конечно, все зависит от каждого индивидуального случая, но, пожалуй, 10-процентный выигрыш вам можно гарантировать.

Windows'98 быстрее и стабильнее своей предшественницы. Это, конечно, весьма сложно доказать, но проверить заявление каждый может на собственном опыте. Высокой производительности **Windows'98** достигает за счет более грамотно написанного ядра, позволяющего системе быстрее загружаться и выключаться, а также примерно вдвое быстрее, чем в **Windows'95**, загружать программы. К примеру, злосчастный **Photoshop**, ранее производивший свои загрузочные операции, колдуя с жестким диском не менее полуминуты, теперь стал загружаться секунд за десять, что уже совсем не раздражает. Что касается стабильности работы, наличия ошибок, то система за все то время, которое я провел в общении с нею (а прошло уже около двух недель с момента нашего с ней знакомства), пока еще не давала поводов для беспокойства. Конечно, чудес ожидать не следует, но, тем не менее, **Windows'98** за-

Сергей ОВЧИННИКОВ

метно улучшает качество работы, и это нельзя не признать. В то же время до уровня стабильности и невозмутимости **NT** она еще не доросла, и **Microsoft** придется еще изрядно поработать в этой области. Утилиты, предоставляемые системой, также претерпели ряд весьма существенных изменений. Так, теперь система следит за состоянием вашей папки Temp и своевременно удаляет из нее весь мусор, и точно также отслеживает содержание **Recycle Bin**. Необыкновенно приятно и наличие совершенной программки, расследующей конфликты версий драйверов для устройств, что стало весьма актуальной проблемой, особенно в связи со все увеличивающимся количеством библиотек для 3D-акселераторов, выходящих пачками чуть ли ни ежедневно.

Самое крупное и самое скандальное нововведение — интегрированный браузер **Internet Explorer 4.0** на самом деле не является таким уж революционным шагом и, уж конечно, не заставляет вас пользоваться исключительно **IE**. Изменения в системе, связанные с интеграцией, коснулись, в основном, пользовательского интерфейса, который теперь стал по-настоящему удобным. Самая приятная черта — в обилии возможных вариантов настройки. Вы можете заставить **Windows'98** выглядеть так, как вам хочется, и подобную переделку весьма легко осуществить. Ряд весьма приятных вариантов обзора и просмотра содержимого файлов «на лету», что особенно приятно в случае с картинками, а также неизменные симпатичные **screen-saver'ы**, в том числе и со встроенной поддержкой 3D-акселераторов, дополняют картину. Также система снабжена специальной утилитой, которая автоматически осуществляет поиск обновлений **Windows'98** на специально созданном сайте, так что исправление, прямо скажем, достаточно многочисленных, хотя и мелких ошибок, будет происходить почти автоматически.

Windows'98 станет первой операционной системой, снабженной новой версией библиотек **Direct X 6.0**, призванных максимально ускорить и упростить работу мультимедийных приложений, в числе которых, разумеется, и игры. Шестой **Direct X** станет основой практически всех новых игр для **Windows'98**. Разработчики игр, ознакомившиеся с бета-версией нового **Direct X** на ежегодной конференции разработчиков **GDC**, нашли новые функции весьма полезными, так что мы можем рассчитывать на появление игр, работающих при помощи **DirectX 6.0** уже этой осенью. Сам же набор появится в комплекте с первым **Service Pak** для **Windows'98** в конце лета. Помимо улучшенных функций старых компонентов, в **DirectX 6** будет включено и множество новых. **Direct 3D** будет поддерживать множество спецэффектов, таких как наложение множественных текстур, особые методы фильтрации, множество вариаций сглаживания. С помощью этих эффектов разработчики смогут добиваться более реалистичных изображений туманов, источников освещения, бликов или полупрозрачных объектов. Необыкновенно важное событие — некий стандарт для «интерактивной музыки». То есть для музыкального сопровождения, которое меняется в зависимости от происходящих действий на экране. Если раньше это явление было мало распространено, а в редких примерах приходилось прописывать каждую ситуацию отдельно, то с **Direct Music** проблема отпадет сама собой. Изменения, которые можно автоматически вносить в ход мелодии, включают введение ударных, ритмовых инструментов, изменение громкости используемых инструментов и интенсивности звучания. Для компьютерных музыкантов наступят золотые времена. Значительно улучшится и компонент **DirectPlay**, который сведет к общему стандарту большую часть мультиплеерных серверов и упростит настройку сетевых игр. Более того, с новым **Direct Play** станет доступно создание мировых общих чартов и фраг-листов. Таков будет **DirectX 6.** Как видите, большинство нововведений напрямую касается игрового мира, и должно значительно упростить жизнь разработчиков.

Итак, каковы же выводы? Несмотря на то, что серьезных и неоспоримых преимуществ в сравнении с **Windows'95** новая версия не дает, **Windows'98** способна значительно упростить и сделать более приятным времяпрепровождение с компьютером, уменьшить, так сказать, возможный стресс. Более того, следует быть готовыми к тому, что большинство новых игр, несмотря на свою совместимость с **Windows'95**, будут намного лучше идти в **Windows'98**, и, фактически, станут предназначаться для нее. Стоит ли менять систему сейчас? Думаю, что вам лучше всего сделать это в течение ближайшего полугода, ведь уже с осени начнется появление игр, предназначенных для **Windows'98**.

...Билл Гейтс, глава **Microsoft**, выступая перед участниками презентации **Windows'98**, говорил совсем не о том, как удобна система в использовании или насколько она быстра. Нет, его волновали совершенно другие проблемы. Будущее. Компьютерная индустрия. Не сегодня и даже не завтра. Компьютеры станут умнее, быстрее и надежнее. И сделают они эти простые шаги только с помощью разработчиков программного обеспечения, без которого любой компьютер — просто куча никому не нужного железа. Мы привыкли ругать **Microsoft**, привыкли ругать **Windows**. А вот попробуйте удалить так нелюбимые «форточки» и пожить без них месяцок... И тогда вы узнаете, что такое настоящее отсутствие комфорта. **Windows'98** — хорошая система. И ругать ее, в общем-то, особенно не за что. Можно было сделать больше, лучше. В любом случае, выбор всегда за покупателями. За вами.

СИ

ОЗВУЧИВАНИЕ

Кто серьезно обращает внимание на звук в играх? Можно с полной уверенностью утверждать, что очень немногие. Однако, как только, по невыясненной причине, звук в игре исчезает, наш справедливый гнев обращается на всех и вся. Обычно отношение к этому игровому элементу, успевшему стать заурядным еще на заре индустрии, мы выражаем словами: «Есть, и слава богу...» Сейчас многие уже забыли о том, как пищит **PC Speaker**, и что такое «немая» игра, но вспомнить это достаточно просто. Выключите свои колонки в том же **StarCraft** или **Unreal**. Есть некоторая разница, не правда ли? В неизвестном направлении скрылась атмосфера, прихватив с собой часть впечатлений... Растворилось в эфире удобство функционального звука... Из игры вырвали целый кусок, и рука уже непроизвольно тянется к колонкам, дабы одним касанием восстановить утраченные ощущения.

Сейчас нас окружают Dolby Surround или, на худой конец, суперсовременные колонки вместе с низкочастотными усилителями. Как обидно бывает, когда гордая мощь великолепных устройств для вывода звука остается невостребованной! Однако многие даже не догадываются, что такое озвучивание игры, какое количество подготовительных этапов ему предшествует и чем все заканчивается...

Сейчас нас окружают **Dolby Surround** или, на худой конец, суперсовременные колонки вместе с низкочастотными усилителями. Как обидно бывает, когда гордая мощь великолепных устройств для вывода звука остается невостребованной! Однако многие даже не догадываются, что такое озвучивание игры, какое количество подготовительных этапов ему предшествует и чем все заканчивается... Сложно представить себе, но озвучивание — это чуть ли ни самая важная часть разработки, которая затрагивает все аспекты создания квестов, ролевушек, стратегий и 3D-Action'ов. Нет сейчас такой игры, о которой можно было бы сказать, что звук ей не нужен...

Вообще, весь процесс озвучивания игр можно условно поделить на три части. Голосовое озвучивание, звуковые эффекты, музыкальное оформление - вот, что нужно игре, чтобы в малоприметной графе **Sound** в нашем журнале появилась наивысшая

отметка, скромная единичка. Хотя трудов, связанных с указанным процессом, сполна хватило бы и на десятку.

Когда мы подготавливали материал к этой статье, компания **SBG** предложила нам присутствовать при голосовом озвучивании их игры «**Петька и Василий Иванович спасают Галактику**». Упустить замечательный шанс познакомиться с творцами звука мы просто не могли. Кроме того, разработчики уже давно говорили о совершенно новом для России качественном уровне подхода к озвучиванию игры. Все это, разумеется, нас заинтересовало, и в один прекрасный день я отправился в студию звукозаписи «Союзмультфильма».

Небольшое лирическое отступление. Большинство российских игр до недавних времен озвучивались домашними, полудомашними и прочими кустарными средствами. Качество было соответствующее. В принципе, ничего сложного не было: берешь в руки микрофон за 25$ и выкрикиваешь в оное чудо техники все, что хочешь. Весело и незамысловато. Потом записанное обрабатывается в простень-

ком редакторе, быстренько вставляется в игру и - дело в шляпе. Однако теперь российскому игроку, как выяснилось, мало одного великого и могучего русского языка. Он почему-то не впадает в восторг, как раньше, когда слышит знакомые родные словеса. Теперь он, видите ли, хочет, чтобы все реплики читались хорошо поставленным голосом. Он хочет, в конце концов, чтобы все его усилители и примочки использовались на полную катушку. И, что самое главное, разработчики «**Петьки и Василия Ивановича**...» сочли все эти желания российского игрока совершенно справедливыми. Именно поэтому запись происходила на студии «Союзмультфильма». И именно поэтому звуком занимались профессионалы.

Кстати, о профессионалах. На мой вопрос о том, как для озвучивания игры находят актеров, дело-то ведь все-таки новое, требования должны быть несколько другими, нежели чем для озвучивания, скажем, мультфильма, Саша Михайлов ответил: «Ну, это просто. Надо связаться с Владимиром Орлом, а для него найти кандидатов на все роли в игре не составит никакого труда...» Владимир Орел — фигура почти легендарная. Помимо своего участия в озвучивании десятков мультфильмов, он занимался многочисленными мультимедийными проектами российских компаний, для каждого из которых требуется звук и голосовое сопровождение. Владимир Орел помог подобрать нужных актеров для «**Петьки и Василия Ивановича**...» и стал фактически главным лицом, отвечающим за голосовое озвучивание в игре. По его словам, найти актеров было действительно несложно. На каждого из игровых персонажей приходилось несколько кандидатов. Так что выбирать было из кого. Впрочем, даже выбор занял немного времени. Дело в том, что голосовые характеристики выбранных актеров удивительно подошли к образам глав-

Дмитрий ЭСТРИН

Буka®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.COM

WWW.VANGERS.COM

DESIGNED BY
WWW.KDLAB.COM

ВАНГЕРЫ

При появлении пиратских копий звоните по тел. 111-51-56, 111-54-40. E-mail: buka@dol.ru

Оригинальный экземпляр игры "ВАНГЕРЫ" содержит:
- Компакт-диск с игрой ;
- Карту первого уровня с пояснениями ;
- Описание игры ;
- Нескользящий коврик для мыши - Липурингу-талисман удачи ;
- Регистрационную карточку. Заполните её и отправьте по почте для получения ПОЛНОЙ информационной поддержки.

Джойстики, геймпэды, рули и педали от Thrustmaster, CH, Saitek, Logitech, Microsoft, Gravis

Самый большой в Москве выбор игр для PC от зарубежных и российских издателей.

Самый большой в Москве выбор игровой литературы. Книги, журналы на русском и английском языках.

Игры и аксессуары для портативных игровых систем Game Boy и Game Gear.

Самая мощная телевизионная игровая приставка — Nintendo 64. Большой выбор игр и аксессуаров.

3D-акселераторы. Звуковые платы для PC. MIDI-клавиатуры. Большой выбор активных колонок.

Игровые приставки Sony PlayStation PAL и NTSC. Игры, карты памяти, джойстики, рули, световые пистолеты и другие аксессуары.

Развивающее и обучающее программное обеспечение на русском языке. Энциклопедии, виртуальные галлереи, переводчики и многое другое.

ВЫРАСТАЙКА

ФИРМЕННЫЙ МАГАЗИН ИГРУШЕК

Тел. 921-2591

Улица Петровка, дом 16, станции метро «Театральная», «Охотный Ряд».

GAME LAND

http://www.gameland.ru

На пересечении Петровки и Столешникова переулка.

Начало записи предваряют простые упражнения для голоса, обычная читка реплик. После того, как голос, по мнению сидящих в помещении звукооператора, достигает своего естественного состояния, начинается, собственно, запись. Простое чтение фраз представляется в студии довольно сложной работой. Запись очень часто, чуть ли ни после каждого слова, останавливается, актера просят повторить еще раз с другими эмоциями, с другой интонацией. Иные места приходится повторять много раз, хотя встречаются уникумы, которые настолько быстро вживаются в образ, что способны безо всяких указаний с первого раза произнести реплику так, как нужно. Но это больше исключение, чем правило.

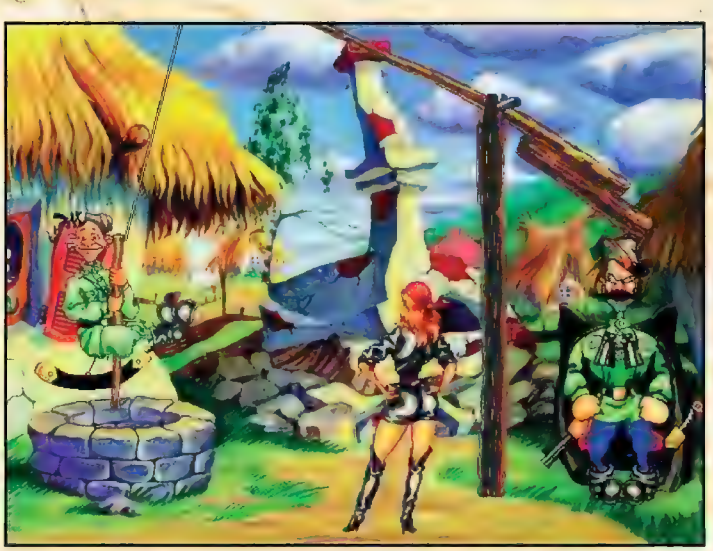
ных героев. Василий Иванович, Петька, Анка... Я не слышал их реальных исторических голосов, но я бы удивился, если бы они оказались непохожими на те, что вы услышите в игре. Более того, актеры даже внешне походят на известных героев! Такое совпадение хоть и не имеет большого значения для озвучивания, удивляет всех, кто их видел.

Работа с актерами оказалась куда более сложной, чем я предполагал. Причем, сложности, с которыми пришлось столкнуться, оказались совершенно заурядными, а оттого еще более необычными. Как известно, актеры — люди творческие, неорганизованные. Да еще и работают в театрах, на телевидении... Стоит ли удивляться тому, что они постоянно опаздывают? Для каждого дня приходится выбирать время, которое устроит сразу всех, а это, как я смог убедиться, дело очень непростое. Таким образом, процесс озвучивания растягивается на многие месяцы, и иногда даже может занять все время разработки игры. Это вполне нормально и лишний раз подтверждает серьезный подход авторов игры.

Итак, мы ждали актеров в маленькой комнатке, смежной со студией. Здесь, как мне объяснили, звукозапись проходит надлежащую обработку и готовится к непосредственному использованию в игре. Главная роль отводится технике, которая способна изменить голос до неузнаваемости, убрать посторонние шумы, сделать голос более высоким или низким. Последнее достигается довольно простым способом: звук «растягивается» или «сжимается», что приводит к весьма эффектным результатам. Для работы со звуком в маленькой комнатке предназначено буквально все, начиная от компьютера и заканчивая знакомой, полузнакомой и незнакомой аппаратурой. Аппаратура эта хоть и является гордостью работников студии, довольно часто выходит из строя, и тогда чинить ее приходится самим работникам. На моих глазах магнитофон проглотил и заблокировал жизненно важную кассету. С шутками и

прибаутками магнитофон был быстренько разобран, и после извлечения многострадальной кассеты вновь собран.

В конце концов, «**Анку**» мы дождались и, дождавшись, отправились в студию. Двойные двери, двойные окна со ставнями, специальная звукоизоляционная обивка, полумрак, ничего лишнего, что бы отвлекало от работы. Из предметов — только простенький пюпитр и микрофон. Последний является чуть ли ни объектом поклонения студийных работников. Купленный за бешеные деньги, он, как я мог убедиться впоследствии, сторицей оправдывает их. Во время записи актер не должен касаться руками пюпитра, стараться как можно меньше производить движений, так как даже самый незначительный звук, который почти невозможно услышать простым ухом, фиксируется на пленке. А уж на пленке-то он слышен замечательно. Оставив «**Анку**» наедине с микрофоном, мы отправились в помещение звукооператора. За опять-таки двойными дверьми располагается внушительных размеров пульт звукозаписи, за который садятся звукооператор и звукорежиссер. Обычно на записях также присутствует Вячеслав Письменный, директор **SBG**. Как автор текста, он следит за смысловым и звуковым соответствием записи.



Начало записи предваряют простые упражнения для голоса, обычная читка реплик. После того, как голос, по мнению сидящих в помещении звукооператора, достигает своего естественного состояния, начинается, собственно, запись. Простое чтение фраз представляется в студии довольно сложной работой. Запись очень часто, чуть ли ни после каждого слова, останавливается, актера просят повторить еще раз с другими эмоциями, с другой интонацией. Иные места приходится повторять много раз, хотя встречаются уникумы, которые настолько быстро вживаются в образ, что способны безо всяких указаний с первого раза произнести реплику так, как нужно. Но это больше исключение, чем правило. Основополагающими успеха записи для актера являются правильная артикуляция и «игра». Создать необходимый интонационный рисунок, особенно в длинной фразе, довольно сложно. Впрочем, маленькие вариации иногда даже способствуют лучшему результату.

Во избежание различных сложностей актеру необходимо знать, что он озвучивает. Непонимание рождает целый ряд довольно сложных проблем. Именно поэтому перед озвучиванием актеров обстоятельно знакомят с игрой, сюжетом, образами главных героев, объясняют «сложные» ситуации... Но проблемы все равно остаются. Так, «**Анка**» никак не могла правильно произнести словосочетание «псевдо-3D», которое значилось в одной из реплик. Однако простое объяснение, в чем суть данного понятия, дало чудодейственный эффект. Таким образом, актер оказывается не просто одним из инструментов озвучивания, а полноправным творцом звука в игре, который прекрасно осознает, что он делает, для чего и зачем.

Существуют в голосовом озвучивании и другие проблемы, с которыми бороться гораздо сложнее. Не мудрено, что через некоторое время от постоянного напряжения артикуляционного аппарата, сосредоточении на каждой из реплик, долгого стояния перед пюпитром и микрофоном без

Дмитрий ЭСТРИН

ОРКИ

клуб компьютерных игр

Две минуты ходьбы от метро «Октябрьская»

120 компьютеров (Никаких тормозов, ни в какой игре)

Все машины подключены к INTERNETу

Профессиональная команда клуба всегда к вашим услугам (QUAKE, QUAKE II, StarCraft и прочие игры)

Еженедельные чемпионаты по QUAKE II, StarCraft (призовой фонд $300)

Клуб работает круглосуточно без сна и отдыха, без праздников, выходных и обедов

Все удовольствие — от 5 до 10 рублей в час

А тем кто страдает бессонницей повезло. Потратив всего лишь 50 рублей, можно играть с 23.00 до 9.00 (то есть всю ночь)

Всегда в продаже прохладительные напитки (330 ml, 3 руб)

В следующих наших публикациях мы будем представлять вам людей (почти орков), завсегдатаев нашего клуба. Они уже не мыслят жизни без клуба. Они срослись с ним руками, ногами, головой и всем остальным. Здесь есть свои герои, авторитеты и даже свои горячо любимые ламеры. Во что бы вы не играли, всегда найдете в клубе единомышленников, соперников и просто друзей.

Наш адрес:
Москва, Ленинский проспект 4
(Здание института МИСиС)
Телефон для справок:
(095) 236 0005
www.orky.ru

Спонсор клуба компьютерный магазин
«ОРКИ»
Предъявитель данной рекламы
ПОЛУЧАЕТ СКИДКУ 2%
в магазине «ОРКИ»
Адрес магазина:
Москва, ул. Садовническая 25.
Телефоны для справок: (095) 234 65 70, 234 65 71.
Факс: (095) 230 52 76.
www.orky.ru

В нашем клубе вы сможете сыграть в самые популярные игры:
StarCraft,WarCraft II,
Diablo, Hellfire,
QUAKE, QUAKE II, Unreal,
Spec ops, Battle Zone,
Total annihilation, Age of empires,
DOOM II, Duke nukem 3D,
GTA, Need for speed II, Carmageddon,
Deadly games,
Commandos behind the enemy lines.
А также еще около 30 игр.

Музыка... Величественные и грандиозные симфонии Heroes of Might and Magic II и игр от Lucas Arts на тему Звездных Войн. Простые, но крайне разнообразные мелодии в Doom 2 и быстрые, захватывающие треки в Need for Speed. Музыка может быть очень разной. Но не только от разработчиков зависит, отключит ли игрок музыку в настройках через пять минут. Зависит это и от вкусов самого игрока. Поэтому перед создателями игры встает дилемма: создать бессмертный шедевр, участь которого останется в неизвестности (либо понравиться всем, либо никому), либо сделать что-то очень простенькое и четко выраженное (понравится немногим, но уж тем, кому понравится...).

движения актер устает. Язык начинает заплетаться, звуки переставляются местами и голос звучит тише. Разумеется, следует сделать «переменку». Вопрос заключается лишь в том, как долго она будет продолжаться. Все в конечном итоге зависит от квалификации актера. Иным достаточно нескольких минут, чтобы восстановить все свойства своего голоса, другие приходят в себя лишь на следующий день. Еще одна проблема касается эмоциональной неустойчивости актера. Впрочем, сдерживать эмоции, когда читаешь тексты, написанные Вячеславом Письменным, просто невозможно. Все дело в том, что смех голосовому озвучиванию не помогает, а, как это ни странно, мешает. От этого становится еще веселее. Что тут говорить о диалогах Василия Ивановича, Петьки и Анки друг с другом? Смеются все: и актеры, и те, кто сидит в помещении звукооператора. Смеются от души и долго. Когда, наконец, в студии воцаряется спокойствие, один из актеров доходит до «того самого места» или просто запинается или вспоминает анекдот, и все снова начинают смеяться... В общем, сложное это дело, голосовое озвучивание...

Что делают с записью потом? Прежде всего, «очищают» от шумов, которые незаметно вкрались во время озвучивания. Затем редактируют, подчеркивают или наоборот сглаживают интонационные рисунки, поправляют звуковые неточности, которые привередливый игрок обязательно заметит. Когда дело доходит до того, чтобы вставить голоса в игру, разработчикам приходится решить серьезный вопрос: как анимировать персонажей, когда они произносят ту или иную реплику? В принципе, в момент произнесения они могут вообще не шевелиться, что, как правило, разрушает все положительные впечатления игрока от «разговоров» в игре. Пропадает интерес к сюжету в частности, а, значит, и к игре в целом. В другом случае персонажи могут просто шевелить губами, не заботясь о деталях (это наиболее частое решение разработчиков игр). Если есть желание добиться необычайной реалистичности, можно выделить ключевые гласные: <a>, <o>, <y>, при произнесении которых персонажи будут открывать рот и шевелить губами, так как того требует действительность (подобное мы можем увидеть в старых советских мультфильмах). И недалек тот день, когда на лике героев будет отражаться весь спектр эмоций, когда не только губы, но и мускулы на лице будут соответствовать реальной артикуляции.

С другими звуками в играх дело обстоит гораздо проще. Существуют огромные библиотеки звуков, в которых можно найти все, что угодно — от гула реактивного двигателя и рычания монстра до звона бьющейся фарфоровой посуды и шипения кобры. Эти библиотеки используются не только в компьютерных играх, но и вообще везде: в рекламах, фильмах, клипах. Опытный звукорежиссер способен с первого раза определить «место рождения» того или иного звука. Разумеется, даже такие огромные библиотеки не могут предупредить все жизненные ситуации. Впрочем, многочисленные редакторы позволят изменить любой звук до неузнаваемости. Не сложно понять, как будет отличаться звук падающей воды в пустом тоннеле от шума водопада. Где-то звук требуется приглушить, где-то добавить эхо - различных эффектов очень много. Игра должна изобиловать различными звуками, но не поражать безвкусицей. Главное здесь - разнообразие и соответствие с игровой ситуацией.

Музыка... Величественные и грандиозные симфонии **Heroes of Might and Magic II** и игр от **Lucas Arts** на тему Звездных Войн. Простые, но крайне разнообразные мелодии в **Doom 2** и быстрые, захватывающие треки в **Need for Speed**. Музыка может быть очень разной. Но не только от разработчиков зависит, отключит ли игрок музыку в настройках через пять минут. Зависит это и от вкусов самого игрока. Поэтому перед создателями игры встает дилемма: создать бессмертный шедевр, участь которого останется в неизвестности (либо понравиться всем, либо никому), либо сделать что-то очень простенькое и четко выраженное (понравится немногим, но уж тем, кому понравится...). Вот перед нами и появляется выбор: слушать ржавые, синтетические мелодии **Quake II** или симфонии **Heroes of Might and Magic 2**.

Музыка должна быть динамичной. Это значит, что мелодии должны меняться с изменением игровой ситуации. Вспомните, к примеру, тот же **Unreal**. Выход из темного неуютного помещения оказывается закрыт, свет гаснет, стихает музыка... Шестым чувством игрока мы ощущаем, что сейчас должно случиться нечто ужасное. Так что динамичность музыки — это одно из обязательных условий игровой атмосферы.

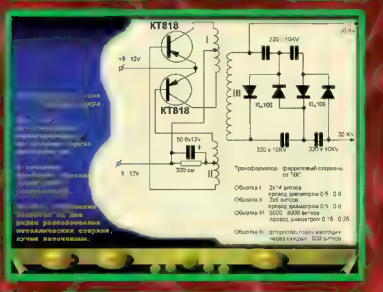
...Хороший, качественный звук давно уже стал для нас чем-то вполне естественным, вроде поддержки 3D-акселераторов. К хорошему, вообще, привыкаешь быстро. Однако чаще всего мы даже не задумываемся, сколько сил, денег и времени было потрачено, только для того, чтобы снабдить игру хоть каким-то звуком. Теперь все, начиная от работы с актерами и заканчивая выбором музыкальных аранжировок, является обязательным для любой игры. Конечно, несколько лет назад все было иначе, но ведь... и игры были другими.

СИ

Дмитрий ЭСТРИН

СТРАШНО ВЫЙТИ НА УЛИЦУ?

- Стандартные позиции
- Блокировка атаки противника
- Удары в атаке и контратаке
- Простые приемы самозащиты
- Орудия самозащиты из подручных средств
- Методы защиты жилища от вторжения
- Психотренинг для выработки уверенности в себе и настроя на победу в поединке



ПРОДАЖА, КОНКУРСЫ, ПРИЗЫ
на выставке **Softool 98**
Москва, ВВЦ,
22-26 сентября 1998 г.

Следите за этой серией

НПО "Зареалье" Москва, Софийская наб., 34в,
тел/факс: (095) 953-53-57, 951-42-43
www.zarealye.ru

ЗАРЕАЛЬЕ

ФАНТАЗИИ НА ТЕМУ FANTASY

PS PC

Пожалуй, впервые мы решились затронуть столь всеобъемлющую игровую тематику. Ведь фэнтези — это не жанр, не какой-то особый тип игры, не стратегия, не RPG, не Adventure. Это нечто, связывающее все эти жанры единым сюжетным и содержательным целым. Если в игре мы встречаемся с совершенно удивительными, уникальными созданиями — гоблинами, драконами, даже какими-нибудь киберсинтоидами, с явлениями, которые в обычной жизни встретить невозможно, значит, ее уже смело можно отнести к фэнтези. Слишком опасно пытаться разграничить нереальное, стараться отделить чистокровный жанр от бесконечных примесей, добавленных дизанйерами, разработчиками, авторами... Придти ко всеобщему знаменателю тоже невозможно. Я уже предвижу, как на нашу редакцию в течение месяца после выхода номера начнет постепенно обваливаться поток гневных писем. «Как вы посмели игру X относить к фэнтези, и даже не упомянули об игре Y, о которой должны были, просто обязаны были написать по крайней мере Z страниц!» «Что это за базар такой — все игры вразнобой идут, вы бы еще и Command & Conquer к фэнтези отнесли!» А что, господа, это идея! Может быть, C&C — это и не фэнтези, а вот Dune 2000 — она на все сто процентов. Но тут перед нами встает еще одна маленькая проблема. По поводу той же Dune 2000 и прочих интересных переделок литературно-кинематографических произведений. Имеют ли они право относиться к привилегированному классу фэнтези, если вся их сущность состоит в обыкновенном копировании сюжетной линии? Допустим, сделаем мы 3D-Action по «Унесенным Ветром». Ну, предположим. Я даже себе очень хорошо это представляю. Ходим по разрушенной Атланте (я там как раз был, уровней могу понаделать массу), ищем возлюбленную и по пути отстреливаем наглых северян/южан. Ах, какой бы там был deathmatch! Мы отвлеклись. Полагаю, такую игру интерактивной мелодрамой назвать бы никто не осмелился.

Наша редакция придерживается широкого понятия «фэнтези», не просто «что-то ролевое» или «что-то связанное с магией». Основа любой фэнтезийной игры лежит в глубоком, сказочном сюжете. Неважно, мрачном, веселом или саркастичном. Любая игра, «создающая мир», в котором все необычно и волшебно, имеет полное право добраться до нашего сегодняшнего репортажа. Наверное, в игровом мире жанр Fantasy значительно шире, чем в тех же книгах или в кино, ведь редко можно встретить игрушку, повествующую об исторических событиях или хоть какую-нибудь игру, в которой бы не присутствовали всячески оккультные силы, духи, скелеты, и так далее, по полной программе. Разумеется, обо всех таких играх мы рассказать просто не в состоянии, и поэтому сегодня мы представляем вам универсальную выборку всего самого разного и самого лучшего, что нам удалось откопать в этом сказочном мире...

Стратегии — сегодня самый широкий игровой жанр. В какие только дебри не забираются разработчики ради того, чтобы найти живительное разнообразие в потоках бессчетных клонов, копий, ксерокопий... Любимое занятие последней волны разработчиков стратегий — введение ролевых элементов. И чемпионом здесь по праву считается сериал Heroes of Might & Magic, представляющий собой, фактически, оригинальную ролевую игру с бесконечным количеством героев. Третья часть Heroes, о которой мы уже максимально подробно рассказали в прошлом номере журнала, несомненно, станет еще одним шедевром, и просто обречена на успех. А поскольку мы предусмотрительно подружились на E3 с одним из главных дизайнеров игры, вы сможете ознакомиться и с его взглядом на то, как сегодня необходимо создавать стратегические игры. Еще одно весьма знаменательное творение является новым детищем известнейшего дизайнера Питера Мулине. Его Black & White с гигантским количеством идей, неординарной концепцией и смешением гигантского количества различных жанров, вплоть до симулятора, обещает стать крупнейшим событием в игровой индустрии. Правда, не этого, а следующего года.

Приключенческие игры также из года в год стремятся обогатиться ролевыми элементами. То оружие дадут герою, чтобы монстров отстреливать, то заставят магией пользоваться. Пионером такого подхода всегда была наша любимая Westwood Studios. И хотя в прошлом не все у нее получалось, верные поклонники Lands of Lore не теряли надежды. И дождались нового праздника. Наш журнал никак не мог пройти мимо Lands of Lore 3, так что читайте эксклюзивный материал.

Извечная классика мира RPG. Вот уж что всегда радовало нас незабываемыми приключениями в совершенно невообразимых мирах. На сей раз радостям вообще нет предела. Совсем скоро появятся и многораз-торжественно-отложенный Baldur's Gate, и немного подзабытый, но все еще живущий в сердцах у многих Wizardy VIII. Добавьте к этому намеревающуюся подоспеть к началу следующего года Ultima IX, и продолжение блистательного Might & Magic, над которым сейчас трудится команда New World Computing во главе с самим Jon Van Canneghem'ом. Похоже, что ближайший год окажется одним из самых богатых на ролевые игры. Добавим к этому списку блистательные труды компании Squaresoft — Final Fantasy VIII, которой уже уготована судьба суперхита, элегантную и оригинальную Xenogears, захватывающую кинематографичную Parasite Eve. А на подходе еще и Dreamcast со своим традиционным японским упором на RPG...

О разных играх вы сможете прочитать в этом репортаже. В каждой из них хранится частичка большого смысла Fantasy. Навряд ли вам удастся во все это поиграть, и уж наверняка далеко не все игры понравятся. Но выделить что-то полезное и приятное, думаю, вам все же удастся. И тогда наша задача окажется выполненной. Только не попадайтесь на глаза злобным оркам да троллям. Съедят...

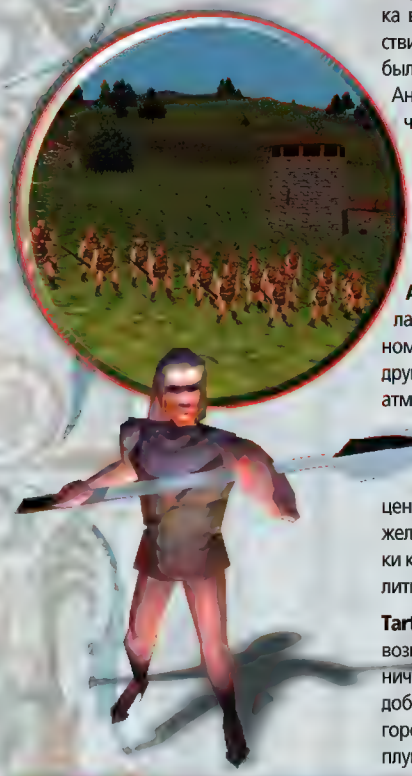
СИ

TARTAN ARMY

Что мы знаем об Англии времен конца XIII — начала XIV веков?

...Под вашим началом окажется горстка солдат, для которых вилы и плуг куда привычнее доспехов и мечей.

Платформа: **PC**
Жанр:
3D Real-Time Strategy
Издатель: **ТВА**
Разработчик: **Red Lemon**
Дата выхода: начало 1999 года
Интернет:
http://www.redlemon.com



Во главе тогдашнего королевства стоял Эдуард I (1239-1307) из династии Плантагенетов, принявший престол в 1272 году. Эдуард известен не только своими политическими реформами государственной важности, он вошел в историю как непримиримый противник шотландцев, которые в то время отнюдь не принадлежали Англии, а образовывали независимое королевство. Вплоть до 1314 года английские войска пытались насильственно присоединить к себе Шотландское королевство, но безуспешно. Все закончилось после того, как в 1314 году английская армия потерпела от шотландцев сокрушительное поражение. На три века воцарилось относительное спокойствие, и лишь в 1651-52 гг. Шотландия была насильственно присоединена к Англии, но уже не военным, а политическим путем. Впрочем, эти события нас уже не интересуют.

Надо сказать, что Шотландия в указанный период времени (XIII-XIV вв.) переживала не самые лучшие времена. Создатели игры **Tartan Army** (переводится как «армия шотландских горцев», не путать с Дунканом Маклаудом и пр., это немножко другие горцы) очень точно передают атмосферу тогдашней обстановки. Вся территория по принципу силы поделена между различными кланами, напрочь отсутствует централизованная власть, помимо тяжелой внешнеполитической обстановки королевство раздирают и кровопролитные междоусобные войны.

Tartan Army скромно предлагает вам возглавить один из кланов, который ничем не отличается от десятков подобных. Под вашим началом окажется горстка солдат, для которых вилы и плуг куда привычнее доспехов и мечей.

Военная ситуация просто катастрофическая — с одной стороны, на ваши земли могут напасть такие же кланы, с другой, поджимают английские войска. Разбирайтесь.

КРУЧЕ ГОР МОГУТ БЫТЬ ТОЛЬКО ГОРЦЫ

Взгляните на скриншоты, ничего вам **Tartan Army** не напоминает? Конечно, Myth, он самый. Те же трехмерные ландшафты, свободно масштабируемая и вращаемая камера (будет реализовано несколько режимов — панорамный обзор, «привязанный» обзор, изометрический вид и автоматический вид с наилучшим подбором угла и масштаба), полностью трехмерные юниты (в **Tartan Army** каждый юнит создавался с привлечением технологии motion capture) и т.п. Все атрибуты налицо.

Но есть и некоторые обстоятельства, которые не позволяют назвать **Tartan Army** второй частью Myth. Да, во время сражения обе игры будут весьма похожи, это никто не отрицает, но в **Tartan Army** ожидается еще и развитая политическая составляющая, а это уже претензия на что-то более глобальное, чем непрерывные сражения в реальном времени. В частности, закончить игру можно тремя различными способами — покорением всех кланов Шотландии, набором достаточного числа сторонников, которые вас коронуют, и, наконец, полным разгромом войск Англии. Разумеется, в любом случае без сильной армии победы вам не одержать, но разве это не соответствует жизненным реалиям?

Пока разработчики не обнародовали дополнительной информации по поводу расширенной политико-экономической части игры. Да и скриншоты представляют пока только элементы трехмерной графики и различные пейзажи. Все выполнено достаточно симпатично, но только на одной симпатичности **Tartan Army** далеко не уедет.

Пока дополнительной информации нет. Остается добавить, что релиз обязательно будет поддерживать multiplayer режим, в каком виде — неизвестно.

СИ

Альтернатива:
Myth, WarGames

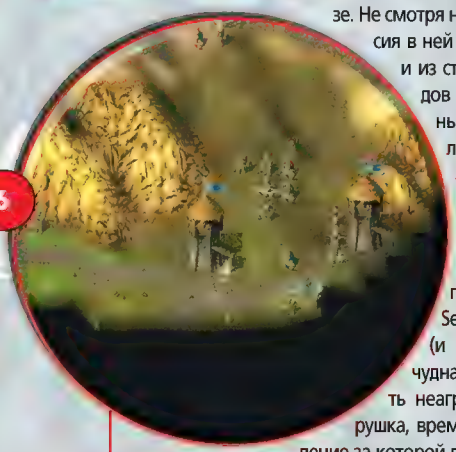
KNIGHT AND MERCHANTS

PC

Платформа: PC
Жанр: **стратегия**
Издатель:
Softmania-Entertainment
Локализация:
Snowball Prodactions/ ElectroTECH Multimedia
Разработчик:
TopWare Interactive
Требование к компьютеру:
DirectX 5.0, 24 MB RAM, Pentium 90 для разрешения 800x600, Pentium 200 для 1024x768, 2 MB видеокарта
Интернет:
http://www.knights.de
Дата выхода:
сентябрь 1998

Что такое хит с обыденной точки зрения? Если коротко, то игра, которую покупают, в которую играют и о которой говорят. Причем и то, и другое и третье происходит с размахом. Как следствие, «продукт» входит во все мировые хит-парады и держится там иногда не один год. Предсказать на 100%, будет ли рассматриваемая в этой статье игра хитом, мы не возьмемся, а вот объяснить — что и как — обязательно постараемся.

В наши руки попала демо-версия, по которой можно составить вполне адекватное мнение о последующем в скором времени коммерческом релизе. Не смотря на то, что миссия в ней всего одна, а и из строений и видов войск доступны меньше половины.

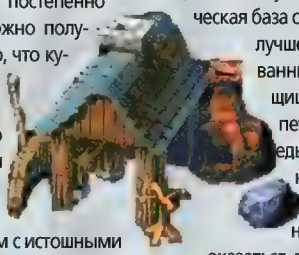


После первой разведки боем враги забеспокоились...

Knight and Merchants — прямой наследник и продолжатель Settler'ов. Была (и есть) такая чудная, на редкость неагрессивная игрушка, времяпрепровождение за которой после преодоления первого строительного этапа превращалось в наблюдение за тем красивым и живым миром, который вы только что создали. А тот жил себе независимо от нас и не требовал почти никаких усилий для своего дальнейшего развития. Миссии были довольно однообразны, но все не слишком сложные и проходились не то, чтобы уж совсем в два счета, а просто без каких-то проблем. Играючи, так сказать. Прекрасная графика, ненавязчивый юмор и отличное озвучение оставляли самое хорошее впечатление. Но...

Видно плохо, но в воде видны водоросли и стайки рыбешек.

В эту прекрасную игру мало кто мог играть дольше нескольких дней. Почему? Крови, пожаров и разрушений жаждала геймерская душа! Ан не тут-то было. Боевая часть в Settler'ах была куцей и такой же очень неагрессивной, как и вся игра. А в том случае, если нет возможности наплодить средств уничтожения и превратить в выжженную пустыню райский уголок, созданный компьютерным противником — то все, интерес постепенно сходит на нет. Разве можно получить удовольствие оттого, что кусок вражьей деревни сам по себе с легким хлопком исчезает? Что это за битва?! А вот если бы он был сметет стеной огня, да еще бы жители, подобно живым факелам с истошными воплями метались по экрану... Увы. Ничего этого не было, и быть не могло.



Местный военно-промышленный комплекс.

...но мы оказались не одиноки в своих симпатиях и антипатиях...

Жадные до денег разработчики тщательно изучили общественное мнение и сделали свои выводы. К чему это привело как раз и видно из демо-версии **Knight and Merchants**. Сразу скажем, что играть стало намного интереснее. Но обо всем по порядку!

Поначалу казалось, что наконец-то попалась игра без story line. Но нет, после небольшого расследования и для нее нашлось более-менее логичное объяснение происходящих событий. Вот слушайте...

Далеко-далеко, за семью морями, за семью долами (то есть черте где!) находится феодальное королевство. Правят им король и его бароны. Так вот свободолюбивые местные феодалы настолько увлеклись идеей самоуправления, что владения несчастного короля сократились до жалкого клочка земли, меньшего, чем у многих его вассалов. Ему это, почему-то, не понравилось, и он поручил своему генералу (и кто бы это мог быть?) присмотреть поблизости несколько подходящих земельных участков. Армии в начале очень скромны, поскольку их материально-техническая база оставляет желать много лучшего. Да и свежеотвоеванные владения надо защищать. Как известно, аппетит приходит во время еды, и после прохождения пары десятков миссий под рукой верховного правителя должны оказаться все земли вышеупомянутого королевства.

Что представляет собой игра в смысле жанра? Мы определили ее как стратегию, но на самом деле это скорее симулятор феодального общества. Несмотря на значительно увеличенную долю боевых действий, в игре по-прежнему главное — налаживание хозяйства. То есть, построение маленького средневекового городка. А надо сказать, что процесс этот непростой и имеет очень мало общего с построением базы в стандартных RTS. Там ведь все как — нарыл руды, настроил из нее зданий, наделал танков. В особо крутых случаях ресурсов может быть два: к руде добавляются деньги. А если их ТРИ (скажем еще и лес...) это уже по обычным меркам супер стратегия! Так вот — в **Knight and Merchants** ресурсов с десяток! Причем большая часть (кроме камней и других полезных ископаемых) — бесконечны. Количество их на складах зависит только от эффективности хозяйственной деятельности. Что зависит

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

Можно поставить войска так...

...А можно — так. И все это меньше, чем за минуту.

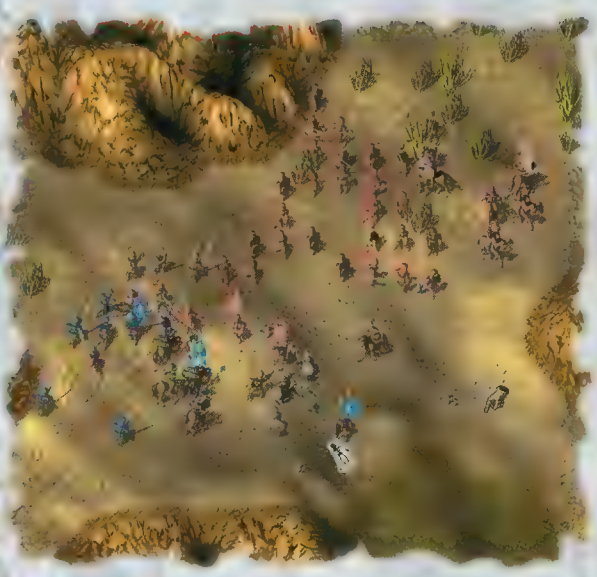
Основа финансовой мощи - свиноферма и бескрайние поля пшеницы.

по большей части от игрока.

Тем не менее, система хозяйствования совсем не сложна, поскольку базируется на реальной жизни. Действительно, разве сложно догадаться, что ваши люди время от времени будут хотеть кушать. Где же взять еду? Правильно, надо заняться сельским хозяйством. Но ведь не будешь жевать зерно. Поэтому за фермой следует мельница, за мельницей пекарня, а за пекарней предприятие общепита, в котором и происходит принятие пищи. Естественно, одним хлебом сыт не будешь — нужно время от времени выпить и закусить. А значит, нужны винодельни и свинофермы. Но, как и в жизни, — все идет своим чередом. Кусок бекона к столу попадет лишь только после того, как поросенок подрастет и станет хряком. То есть минут через пять реального времени! С созданием армии та же песня — оружие и доспехи для производства требуют железа, дерева и кожи, плюс специалистов-оружейников. Плюс время на «вызревание». В итоге мы имеем около трех десятков производственных зданий и два десятка разновидностей работников.

Есть, конечно, и некоторые условности. Например, у нас был период, когда вследствие проблем со свиноводческим комплексом наше население погрузилось в беспробудное пьянство, так как кроме вина на складах ничего не было. И ничего — ни тебе белой горячки, ни экономической разрухи. Или армия. Эти иждивенцы сами кушать не могут. Все им подай да принеси. А иначе была армия — и нет ее.

Увы, этот бой мы проиграли...



Но это все цветочки. Казалось бы, все это мы уже проходили — клепай здания по мере надобности и все будет ок. Так нет же, так легко не отмазаться — ни сырье, ни конечные изделия летать не умеют и поэтому появляется еще один вид работников — грузчики. Их задача доставить необходимое к месту потребления. Плюс время от времени кормить вашу армию, которая, как мы уже упоминали, лучше умрет с голоду, но без приказа с места не сдвинется. В результате жизнь геймера на первых этапах превращается в кошмар: «Где свиные кожи? Почему свиньи не кормлены? А, все зерно перехватывает этот гад мельник! Значит, надо либо мельницу прикрыть, либо новые зерновые поля закладывать...» И вот так постоянно. А еще эти грузчики не любят тащиться с грузом по бездорожью — следовательно, изволь проложить дороги. И пошире. С дорогами связана и одна маленькая подлость — их надо проводить не просто к зданию, а к строго определенному его месту. А без этого его даже строить не будут. На зато стоит отладить хозяйственный механизм и душа переполняется гордостью и осознанием своих незаурядных талантов.

Теперь перейдем к графике. Это та часть продукта, которая заставляет забыть обо всем (даже о том, что враг не дремлет) и просто двигать карту туда-сюда, наблюдая за происходящим в вашем феоде. Вид — стандартный для RTS. Никакой трехмерности, а, значит, камера не вращается. Отсюда вытекает, кстати, самый существенный минус игры — здания можно строить повернутыми только единственным образом, что иногда крайне неудобно. Рельеф не плоский, и даже вроде оказывает влияние на физику игры (стрела с бугра летит...), но достигается это только за счет тщательной прорисовки. Вода прозрачная. Причем мало того — через ее толщу видно заросшее водорослями дно! Поверхность, само собой не представляет из себя кусок стекла, по ней бегут волны. Все происходящее прекрасно анимировано и находится в постоянном движении. Вот лесник. С совочком в одной руке и саженцем в другой он идет на заросший травой холм, копает лунку и сажает в нее саженец. Через некоторое время вырастет дерево, которое будет срублено, оттащено в избушку, потом попадет на лесопилку, где плотник превратит его в доски. А вот фермеры засевают поля. Через некоторое время золотистые хлеба начинают колоситься и приходит время их косить. Снопы попадают на свиноферму, где поросята постепенно превращаются в матерых хряков. Судьба же хряков... Строительство — тоже маленький шедевр. Начинается все с прокладки дороги и выравнивания строительной площадки. Дороги мостятся камнем, причем этот процесс идет только при условии ритмичного снабжения строительными материалами. После завершения нулевого цикла начинается собственно возведение строения. Ну, конечно, укладку каждого кирпичика вам не покажут, но все равно количество промежуточных рисунков настолько велико, что создается впечатление возведения здания прямо на ваших глазах. Каркас, стены, крыша, финальная отделка — все это в несколько стадий. Естественно, чем большее здание строится, те интереснее наблюдать.

И так повсюду. Жизнь кипит без перерыва. Причем даже в демо версии доступны два разрешения: 800x600 и 1024x768 в High Color.

Хотя и на солнце есть пятна. Правда, скорее пятнышки. Сами посудите — плотник (в чине оружейника!) получил заказ на изготовление из кожи доспехов. Так вот он достает ножовку и начинает что-то пилить. А потом еще и гвозди забивать! Поленились разработчики — анимация та же, что и при изготовлении деревянного щита. Но это можно с легкостью простить.

Перейдем к армии. Если хозяйственная часть в **Knight and Merchants.**

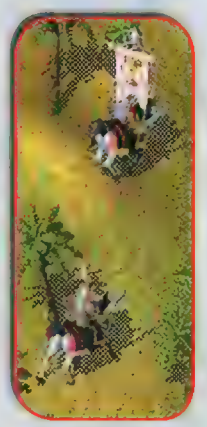
претерпела лишь незначительные изменения по сравнению с Settlers, то боевая стала куда сложнее и интереснее. Войска — стандартные средневековые. Пехота, конница и боевые машины. Десятка два разновидностей. Производство их довольно сложно — надо нанять рекрута и снабдить его необходимым вооружением и экипировкой. Например, для создания рыцаря пона-

❶ — Враги попали в засаду. Хоть их и больше, но судьба их предрешена.

❷ — Подавление последнего сопротивления.

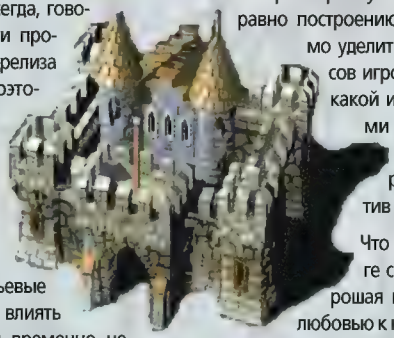
❸ — Разгром вражеской базы в самом разгаре.

добятся лошадь, стальная кираса, стальной щит и меч. А уж сколько всего придется построить и обеспечить сырьем для их производства... Но вернемся к войскам. Если есть все необходимое, то из рекрута можно сделать кого угодно. Никаких ограничений по размеру армии мы не обнаружили. Что, казалось бы, должно повергнуть в ужас любого сколько-нибудь опытного стратега — как же справиться с этой толпой unit'ов? Очень просто — из одинаковых unit'ов можно формировать отряды. И самое главное — эти отряды можно подвергать примитивным перестроениям. То есть задать число рядов и указать направление, в котором будет смотреть фронт отряда. Можете забыть о беспорядочных толпах — теперь за пару минут можно построить армию из нескольких сотен солдат классическим порядком — по центру пехота, за ними вдоль всего строя цепочка лучников, на флангах кавалерия. И всю эту массу при некоторой аккуратности можно передвигать не нарушая строя. Лепота!



Бои тоже очень хороши. В **Knight and Merchants** нет разлетающихся в разные стороны кровавых ошметков а la Myth, но к стилю этой игры это бы и не подошло. Зато выбранный способ обозначения перехода солдата в мир иной выглядит просто идеально — описывать не будем, сами посмотрите. Бои легко управляемы и очень интересны для наблюдения — если были предварительно спланированы талантливым полководцем.

Если уж речь зашла о войсках, самое время упомянуть AI. Уже сейчас он производит хорошее впечатление — если один отряд стоит на пути у другого, он отойдет. То же справедливо и для хозяйственных unit'ов. Заторов не возникает. Но есть и настораживающие впечатления. Один раз наш кавалерийский отряд рванул к месту назначения прямо через базу противника. Причем остановить его не удалось. Обстреливаемые пехота и конница очень пассивны, и даже прямые приказы выйти из-под огня выполняют крайне заторможенно. Враг не глуп, но сам не нападает. Правда, это должно быть ограничением демо. Как всегда, говорить об этой части продукта до выхода релиза бессмысленно, поэтому на этом все.



Интерфейс. Выше всяких похвал. Минимум места при максимуме возможностей и удобства. На сырьевые потоки вы можете влиять только закрытием временно не нужных строений, но если учесть объемы перемещаемых грузов, то такой подход представляется единственно возможным. Вообще надо стремиться к макроуправлению. Небольшие нарекания вызывает неудобный мышиный скроллинг — слишком дерганный, но он дублирован клавиатурой, что устраняет все проблемы.

Звуковое оформление. Музыка хороша. Очень приятная и ненавязчивая. Но что действительно заслуживает высшей оценки — так это звуковые эффекты. Качество их не представляет из себя ничего особенного — есть игры и поизощреннее в этом плане. Но вот то, как эти звуки подобраны — это высший класс. Часто не надо даже смотреть на происходящее, чтобы по услышанному понять, что работа кипит. Вот позванивает коса фермера, вот чавкает виноград в давильном чану, вот падает срубленное дерево, а вот скрипят кишки, в которые колбасник набивает колбасный фарш! Это надо слышать При этом звуки привязаны к месту и вы слышите не вообще все (вот уж была бы какофония), но только то, что происходит поблизости от вашего местоположения. Эх!!!

Ну и напоследок о многопользовательской игре. Вроде как есть во всех видах. Но по нашему скромному (очень) мнению, эта игра не подходит для сетевых баталий. Слишком в ней сложный хозяйственный процесс. Несмотря на очень расширенную боевую часть все равно построению базы необходимо уделить пару-другую часов игрового времени. О какой игре между живыми противниками тут может идти речь? Но уж против компьютера...

Что мы можем в итоге сказать? Очень хорошая игра, сделанная с любовью к ней и к игрокам. В чем же причина нашей неуверенности в ее успешности? Увы, она достаточно сложна и неспешна. Многие могут потерять интерес до того, как можно будет начать бои. Опять же в ней нет той кровавости и буйства разрушения, так характерных для большей части теперешних хитов. Нет и поддержки новомодных ускорителей, нет ставшей почти стандартом трехмерности. Но есть своя, непередаваемая атмосфера, которая делает ее похожей только на саму себя (то есть, на Settlers).

В конце концов — какая разница, какому количеству народа в мире она понравится? Лично вам мы очень рекомендуем.

СИ

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

BLADE

Платформа: **PC**
Жанр: **3D-action**
Издатель: Gremlin Interactive
Разработчик: **Rebel act Studios**
Дата выхода:
вторая четверть 1998 года
Интернет:
http://www.gremlin.com

Мы уже рассказывали вам об игре Blade, вернее, о бесконечных обещаниях разработчиков, скрепленных дюжиной довольно необычных картинок. Теперь в наших руках есть нечто более крепкое, а именно — реальный игровой процесс, который можно было лицезреть на E3. Увы, не могу сказать, что этого достаточно, чтобы сделать окончательные и бесповоротные выводы. Пока я не поиграю в **Blade** собственноручно, ничего утвердительного не скажу. А то, что можно было видеть в ролике из игрового процесса, вряд ли можно назвать удивительным или поразительным. Не знаю, может быть, так сказывается мощное давление на сознание внешних красот Unreal, но, тем не менее, помимо роликов мы стали обладателями дополнительной информацией, которой спешим поделиться с вами.

Самым важным, наверное, следует считать опрометчивое заявление разработчиков о том, что **Blade** — это RPG с элементами adventure и action. Никакой это не RPG, а Tomb Raider с невероятно расширенными возможностями, отличным сюжетом и действительно неплохой системой боев. И точка. Хватит того, что Diablo в свое время с полной серьезностью называли ролевой игрой.

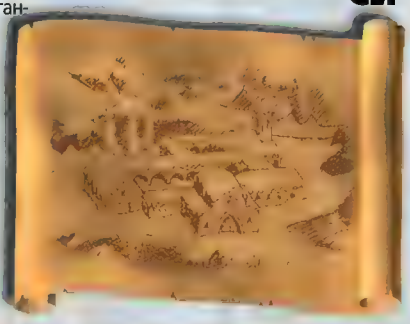
Что действительно достойно внимания, так это архитектура уровней. Величественные замки, огромные храмы, даже подземелья выглядят величественно. Если стена, то ее вершина утопает в облаках, если пропасть, то бездонная. Конечно, это уже не столько графический движок, сколько ощущения. Именно эти ощущения создают довольно странный эффект присутствия с видом от третьего лица.

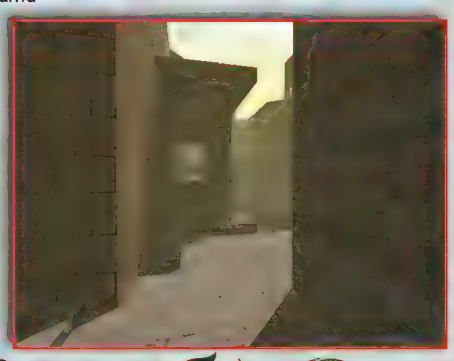
Уже сейчас можно с полной ответственностью утверждать, что интерактивность будет довольно высокая. Так в ролике из игрового процесса было видно, как гном, обладающий в игре недюжинной силой, взял небольшой каменный столб и швырнул его с лестницы на головы врагам. Вряд ли это единственное исключение в **Blade**.

Если в прошлый раз мы говорили о графическом движке Blade, как об одном из достоинств, то теперь это вряд ли стоит делать. Во-первых, выход Unreal многое расставил на свои места. Во-вторых, просто ужасает бледная однообразная палитра игры. Почти все выполнено в исключительно песочных тонах, включая и самих героев. Довольно-таки скучная картинка. Каких-то фантастических красот в **Blade** нам также не суждено увидеть — все стандартно и однообразно. В общем, в этом смысле **Blade** от того же Tomb Raider мало чем отличается. Разве что качественно реализованными эффектами освещения и отлично проработанными персонажами. Конечно, теперь любой 3D-action будет сравниваться с Unreal. От него **Blade** отстает на порядок. Вода выглядит, как минимум, банально, небо как-то плоско, текстуры бедны. Нехватает ни красок, ни фантазии. Все выглядит слишком уныло, слишком примитивно, но... грандиозно. Здесь я вновь вынужден сделать лирическое отступление в область ощущений. В Unreal, например, такого точно нет. Даже на картинках в **Blade** ощущается подлинность размеров и пропорций. Вряд ли теперь мы удивимся, когда наш герой пострадает от падения с большой высоты, потому что большая высота в **Blade** чувствуется, ощущается, подчеркивается незначительными деталями, которые в противном случае мы вряд ли бы заметили.

Что можно сказать в итоге? В целом, все пока идет, как обычно. Обещания, разочарования, а в результате нас ждет нечто средненькое по всем параметрам. Не спасут от этой участи и 2500 полигонов, из которых слеплены огромные боссы, и искусственный интеллект, с помощью которого монстры якобы смогут делать ловушки и прочие гадости.

СИ

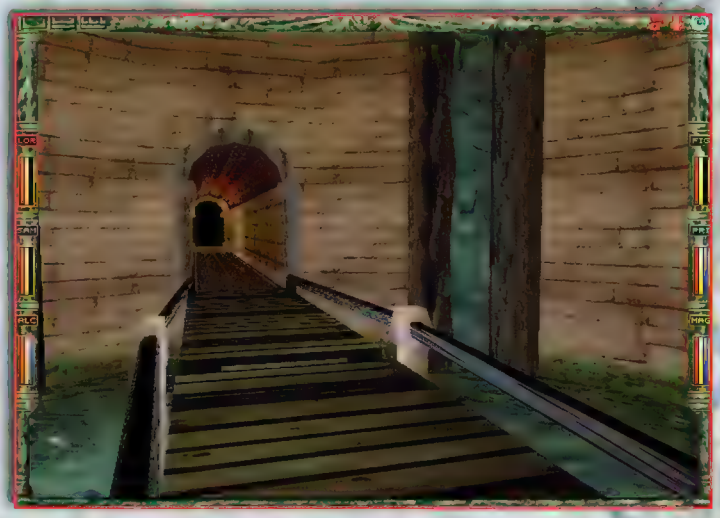




Дмитрий **ЭСТРИН**

WIZARDY VIII

PC



ИСТОРИЯ УСПЕХА

Платформа: PC
Жанр: RPG
Издатель: Sir-Tech
Разработчик: Sir-Tech
Требование к компьютеру: Pentium 166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, PCI video card с 1 MB RAM, Win'95, Win'98
Дата выхода: осень 1998 года
Интернет: http://www.sirtech.com

Хвала Всевышнему, он вернулся! После шести лет затишья во всеуслышанье было объявлено о том, что сериал **Wizardry** скорее жив, нежели мертв (Nemesis и Wizardry Gold в расчет не принимаются). Иными словами, наконец-то, была анонсирована **Wizardry VIII**.

А началось все в далеком, очень далеком 1981 году. В то время и появилась самая первая часть **Wizardry**, которая называлась Proving Grounds Of The Mad Overlord (между прочим, изначально игра ориентировалась на платформу Apple II, так как PC только-только появлялись, а кроме этого, Apple имел множество преимуществ по части работы с графикой и звуком). За ней последовали еще шесть сиквелов, причем каждое последующее творение Sir-Tech'овцев было более продвинутым по сравнению с предыдущим. Апогей был достигнут на седьмой части Wizardry VII: Crusaders Of The Dark Savant. Несмотря на то, что релиз датируется 1992 годом, эта игра и сейчас остается одной из лучших RPG. Crusaders... очень хорошо демонстрирует превалирование играбельности над визуально-звуковыми эффектами. Наконец, если вы твердо уверены, что Diablo — типичный ролевик, то настоятельно рекомендуем вам поближе познакомиться с Crusaders...

О популярности серии **Wizardry** сказано немало слов, но не лишним будет добавить и парочку фактов. К примеру, в Японии по игровой среде Wizardry были созданы анимационные фильмы и специальные игральные карты. А кроме этого, фанатичные японские музыканты даже умудрились записать несколько саунд-треков, навеянных антуражем игры.

НОВАЯ АРАНЖИРОВКА СТАРОЙ ТЕМЫ

Wizardry VIII планируется как независимая игра, иными словами, в нее можно садиться играть, не имея ни малейшего понятия ни о предыдущей части, ни о жанре RPG как таковом. Хотя сюжетная линия нового творения Sir-Tech начинается именно с момента окончания Crusaders... В финале предыдущей части вы лицом к лицу столкнулись со своим главным противником — Dark Savant. Увы, он оказался вашей команде не по зубам, и для сохранения жизни пришлось пожертвовать могущественным артефактом Astral Dominae, по преданиям, хранящим в себе таинство жизни. В погоню за Dark Savant отправились три группы — представители рас T'Рэнги и Умпани, а также команда смельчаков, возглавляемая вами. Прежде чем добраться до артефакта, предстоит разгадать многие тайны, проникнуть в святая святых — выступ Космического Круга, место рождения Astral Dominae, обитель Повелителей Космоса.

Несмотря на навернутый футуристический сюжет, разработчики убеждают нас в том, что **Wizardry VIII** сохранит в себе стилистику предыдущих частей и не станет белой вороной серии. Скрины это заверение неплохо подтверждают: взору открываются мрачные замки средневекового стиля, каменные лабиринты, мрачные подземелья - все перечисленное весьма хорошо укладывается в рамках жанра.

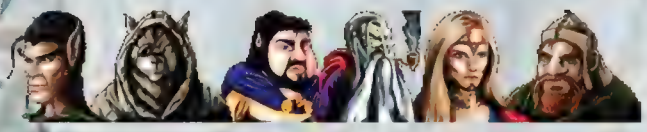
Немного о графике, коли разговор коснулся скринов. Движок **Wizardry VIII** будет поддерживать все мыслимые ускорители трехмерной графики, а системные требования планируются (подчеркиваем — планируются) где-то на уровне P166, 16Mb RAM, 4x CD, среда — Windows 95. На наивный вопрос: «А на что больше будет похоже графи-

ОСОБЕННОСТИ СЕРИИ WIZARDRY

На данный момент наиболее долгоживущими являются три серии RPG игр — **Wizardry**, Ultima и Might & Magic. Брать в расчет уже отживший свое Eye Of The Beholder и пока что не укрепившийся Lands Of Lore пока не принято (о других тем более речь не идет). Поэтому остановимся на вышеуказанных трех столпах. Если кратко, то наиболее классической с точки зрения истоков жанра является Ultima, а **Wizardry** и Might & Magic обладают (по крайней мере, некоторые из частей) оригинальными «наворотами», типа научно-фантастических изысков и неортодоксальных персонажей. Тем не менее, серию **Wizardry** принято считать классикой RPG, несмотря на указанные особенности. Дело в том, что, сохраняя уникальность, игра вполне соответствует «золотым» канонам жанра.

В чем же конкретно выражены особенности **Wizardry**? Сразу оговоримся, что не все нижеперечисленные вещи присущи исключительно этой серии, просто в других подобных играх они либо применялись в сильно сокращенном варианте, либо использовались крайне редко. Итак, для начала - типы персонажей. Помимо привычных магов, священников и т.п., здесь можно встретить и достаточно экзотических представителей. Например, dracon (создания, отличающиеся силой и полным отсутствием интеллекта, не dragon!!!), psyonics (вариация мага, с уникальной системой магии), faery (аналог спрайтов из HoMM). Кроме них, в мире **Wizardry** (конкретно — в седьмой части) можно встретить расы т'рэнгов (t'rang), умпани (umpani) и еще Бог знает кого. Далее следует отметить не совсем нестандартное разделение магии на шесть типов: Divine, Mental, Fire, Water, Earth, Air. Самые сильные заклинания находятся у мага в разделе Fire и Water, у священника в разделе Divine, у психоников в разделе Mental, наконец, у алхимиков в разделе Earth и Air. Ну, и наконец, сюжетная канва. Вот чем-чем, а нестандартной сюжетной линией **Wizardry** по праву выделяется на фоне других ролевиков. В Crusaders..., в частности, сюжет закручен весьма лихо - рядом с магическими амулетами легко уживаются компьютеры, а магические гильдии вырисовываются на фоне космических кораблей. Бред? Отнюдь, разработчикам удалось добиться практически идеальных пропорций, поэтому игровая среда не выглядит аляповатым творением начинающего фантаста. **Wizardry** — весьма гармоничная и, как ни странно, достаточно естественная и даже, не побоимся этого слова, реалистичная среда.

Сергей ДРЕГАЛИН



ФАЗОВЫЕ, ПОХОДОВЫЕ... В ЧЕМ РАЗНИЦА?

Несмотря на схожесть, эти два режима имеют существенные отличия. Обычно походовый режим подразумевает следующую схему: «ты выполнил все ходы, теперь моя очередь». Примеры — HoMM (не в режиме сражения!), Jagged Alliance, UFO, Warlords и другие, в которых в явной форме есть кнопка «End Of Turn». В некоторых играх предусматривается что-то вроде interrupt, т.е. «перехвата» хода противником на какое-то время (например, interrupt имел место в Jagged Alliance), но это не меняет самого принципа.

Фазовое сражение подразумевает более-менее поочередный ход персонажей, причем очередность определяется конкретными параметрами индивидуума. Вспомните бой в HoMM, там очередность определялась скоростью юнита. Например, у Фениксов и Чемпионов был параметр по скорости ultra fast, они обычно ходили первыми; затем в бой отправлялись юниты со скоростью fast (меченосцы, боевые тролли) и т.д. Последними ходили подразделения с параметром very slow (хоббиты, орки). Разумеется, применение специальной магии меняло очередность ходов, но это для упрощения схемы во внимание не бралось.

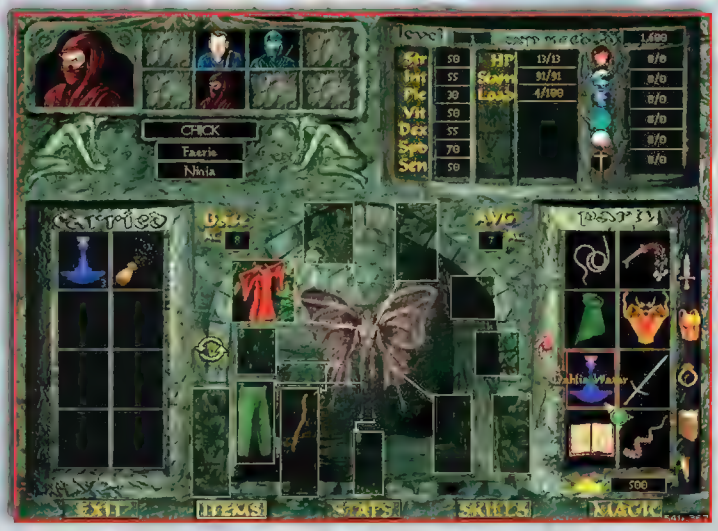
ческое исполнение игры — на *Nemesis: The Wizardry Adventure или на Wizardry Gold?*» — разработчики загадочно отвечают: «Ни на то, ни на то. Движок отличается новой стилистикой и уникальностью». На данный момент статическая графика оставляет более чем приятное впечатление, только учтите, что представленные скриншоты демонстрируют применение 3D акселераторов. Пока воздержимся от комментариев, так как практика показывает, что движок познается только в действии (вспомним Lands Of Lore II), а посему отложим детальный разговор по этому поводу до появления демонстрационной версии.

ПЕСОНАЖИ, МАГИЯ И ПОЕДИНКИ

В **Wizardry VIII** размер партии ограничен восьмью участниками, причем базовый состав не может превышать шести человек (имеется в виду не конкретно раса людей, а персонажи компании). Оставшиеся двое — NPC точнее, почти NPC, т.к. какое-то время они все же будут находиться под вашим руководством), которые, в зависимости от игровой ситуации и от состава команды, могут примкнуть к отряду (с вашего согласия, разумеется). Всего для выбора будет предложено одиннадцать рас: humans, elves, dwarves, gnomes, hobbits, faeries, lizardmen, dracons, rawulfs, felpurrs и moonks.

Мало нового? Не торопитесь. Создатели игры обещают для начала новый способ создания персонажа. Как именно это будет происходить — пока тайна за семью печатями, но обещают, что дилемма с гибкостью настроек для профессионала и простотой для новичка будет с успехом решена. Это для затравки.

Отдельного разговора заслуживает атрибут Personality. Сам по себе он, конечно, не нов, но то, КАК он будет реализован в **Wizardry VIII**, вполне тянет на миниреволюцию. Каждый(!) персонаж будет вполне индивидуальной личностью, причем эта индивидуальность



будет бить прямо через край, а не выражаться немыми Chaotic Good или Lawfull Evil. Сами разработчики говорят об этом примерно так: «Участники вашей команды больше не будут стоять каменными изваяниями, а станут активно реагировать не только на действия партнеров по команде, но и на окружающий мир. И, кроме того, реакция персонажей будет адекватна их способностям, расовой принадлежности, опыту и пр. Будет ли это саркастическое замечание мудрого Повелителя или грубоватая шутка Человека-ящерицы с куском камня вместо мозгов, в любом случае, подобные действия привнесут в игру еще одну степень свободы...». Читатель, хорошо знакомый с творениями Sir-Tech, наверняка в этом месте хитро улыбнется. Да, все вышесказанное уже применялось в детище Sir-Tech под названием Jagged Alliance (и в сквеле Deadly Games), которого, с некоторой долей условности, также можно причислить к жанру RPG. Но есть и существенная разница. Jagged Alliance предоставлял заранее подготовленный список персонажей с неизменными индивидуальными чертами («Я рад работать на тебе...» — такое ляпнуть мог только Иван Долвич), а в **Wizardry VIII** игрок вполне может самостоятельно выбрать степень уникальности и самобытности персонажа, иначе количественное значение атрибута Personality.

Расширился список классов персонажей и умений (skill). Хотя «расширился» — слишком громко сказано, просто появился единственный новый класс Gadgeteer («бездельник» — зачем?!) и несколько новых умений (какие именно - пока неизвестно). Улучшен баланс персонажей, добавлены некоторые новые возможности и т.п., увы, безо всякой конкретики.

Для поклонников серии — хорошая новость. Вы можете импортировать в **Wizardry VIII** героев, «прокаченных» не только в Crusaders... или Wizardry Gold, но и из более раритетной части — Bane Of The Cosmic Forge.

Что еще осталось? Поединки и магия. Начнем с последней. Принципиально магия не изменилась, все то же деление по областями применения (Огненная магия, Воздушная магия и т.п.). Общий список заклинаний расширился до 90 штук, причем для каждого спелла предусматривается так называемый power level, т.е. сила применения. Что это дает? А то, что заклинания со временем не выходят из обращения, иными словами, не устаревают. Кроме этого, новые возможности движка позволят сделать применение магии достаточно эффектным и красочным зрелищем.

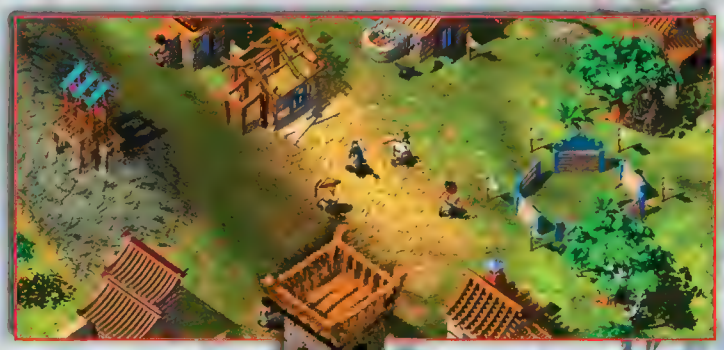
Сражения. Долго колебавшись с извечным вопросом «Turn-Based или Real-Time», команда разработчиков все-таки остановила свой выбор на turn-based, а точнее на phased (фазовая система — см. врезку), мотивировав свое решение следующим образом. Управление шестью (а иногда и восьмью) персонажами в режиме реального времени весьма затруднительно: пока вы будете заставлять мага кастовать заклинания, обделенный вашим вниманием воин будет убит толпой злобных чудовищ. Можно, конечно, добавить искусственный интеллект, который определял бы действия персонажа в таких случаях... Но когда игрок был доволен AI? Он и в случае достаточно грамотного поведения компьютера будет кричать, что сделал бы все во сто крат лучше и эффективнее, было бы у него только три пары рук. Да и потом AI — это еще головная боль для разработчиков. Поэтому предпочтение было отдано походовой модели сражения. Quake отменяется.

А с кем, собственно, будут происходить сражения? Со всеми, кто встанет на пути вашей группы, а таких будет немало (сотня-другая видов монстров, некоторые NPC). Кстати, обещено, что монстры не станут появляться из неоткуда, как это имело место в Wizardry VII, теперь они будут «независимо и самостоятельно» обитать в трехмерном мире игры.

СИ

SETTLERS III

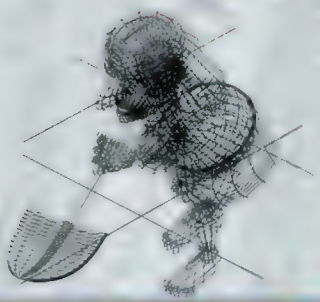
PC



Платформа: PC
Жанр:
стратегия реального времени
Издатель: Blue Byte Software
Разработчик:
Blue Byte Software
Требование к компьютеру:
Pentium 100 (рекомендуется 166), 32 MB RAM, 2X CD-ROM, Win'95, Win'98 или NT 4.0
Количество игроков: **до 20-ти на выделенном сервере**
Дата выхода:
ый квартал 199
Интернет:
http://www.bluebyte.com

Какая проблема может возникнуть спустя некоторое время у добросовестных разработчиков, которым хватило таланта сделать выдающуюся игру? Если, конечно, они не решат удалиться на покой. Фанаты скандируют: «Даешь продолжение!!!» Причем, интереснее, длиннее и, обязательно, красивее. В самые кратчайшие сроки. А ведь игра уже почти шедевр — как же сделать так, чтобы, практически ничего не меняя, изготовить продолжение, которое если и не затмит своего предшественника, то, по крайней мере, не будет смотреться на его фоне убого. В shooter'ах рецепт простой — больше полигонов, монстров и оружия. Ну, еще, быть может, чуть менее маразматический сюжет. И продолжение готово. С квестами еще проще — там, кроме сюжета, вообще ничего можно не менять. А в жанре стратегий? Тут нужен талант. У Blue Byte он, несомненно, есть.

Кстати, в этом номере имеется статья об еще одной игре (Knight and Merchants), которую также с полным правом можно считать продолжением серии **Settlers**. Довольно любопытно сравнить, как два независимых коллектива разработчиков пытаются определить, что необходимо изменить, а что следует оставить. И, надо сказать, в итоге обе будущие игры смотрятся как близнецы-братья. Есть отличия, но общего куда больше! Потому не советуем покупать обе, а, прочитав статьи, остановиться на одной из них. Но учтите, что пока конкретной информации о **Settlers III** куда меньше, чем о Knight and Merchants, и время для окончательных выводов еще не пришло...

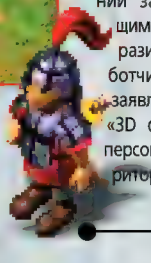


Завязка происходящего в **Settlers III** вряд ли достойна скрупулезного рассмотрения. Какие-то разборки богов (в стиле: ворвался с криком «Должен остаться только один!!!», затем вжик мечом — и, шмяк, голова долой!), один из которых в итоге поручает вам справиться с адептами своих конкурентов. Всего наличествует три расы — Римляне, Египтяне и Азиаты — все с разными наклонностями, способностями, армией и способами ведения хозяйства. И своими идолами. Соответственно, впереди три кампании — причем, разработчики клянутся, что из-за разных «расовых» характеристик каждая уникальна и проходится по-своему. Выходит, эти самые различия в характеристиках не ограничиваются только формой мечей и цветом крыш бараков. Сказать по этому поводу ничего определенного не можем, так как пока имели счастье приобщиться только к некоторому количеству печатной информации, посмотреть скриншоты, да полюбоваться на ролик, выполненный на основе игры и демонстрирующий небольшой кусочек из жизни наших будущих подопечных. Поэтому обратимся к тому, о чем уже сейчас можно говорить с высокой степенью достоверности.

Тот, кто видел первые две части сериала, легко может сказать, что теперь остается ждать разве что полного 3D, либо изменений не будет совсем. Ведь все возможности развития у двухмерного движка уже исчерпаны. И тут он попадет пальцем в небо. В чем смысл трехмерного представления игрового поля? В становящихся доступными масштабировании и свободном перемещении камеры. Чего нет и в помине. Все по-прежнему очень красиво и прекрасно анимировано. Как и раньше, основное удовольствие от игры получаешь при простом наблюдении за происходящим на экране. До безобразия плоского. Разработчики, правда, гордо заявляют, что применили «3D design» при создании персонажей, объектов и территорий. Надо думать, под этим они понимают то, что при первом взгляде возникает ощущение объемности всего, что есть на экране. Оно сохраняется и при втором, и даже при третьем взгляде. Но это и все. Ни влияния на физику, ни возможности заглянуть в кусты нет и в помине. Но картинка так хороша, что и черт с ними!

Поехали дальше. Экономическая модель и, следовательно, сущность игры не претерпели изменений. По-прежнему игра представляет что-то вроде военно-хозяйственного симулятора древней деревни. Из чего строят здания? Из дерева и камня. Где их взять пеону? Во-во, пилу с киркой в руки, и вперед. Далее. Положим, мы хотим воспитать из крестьянина-лапотника меченосца для доблестной армии. Необходимо: уголь, руда, кожа, дерево, мастерские для их обработки и десяток работников. Плюс некоторое количество еды для прокорма. Угадайте, на что уйдет пара часов времени до того счастливого момента, когда вражеские постройки займутся веселым пламенем, дымя и потрескивая? Правильно, на застройку нескольких гектаров соответствующими строениями, воспитание кадров и отладку народнохозяйственных связей. В чем, в сущности, и заключается львиная доля удовольствия.

В экономическую систему (точнее, не совсем в нее)



введены некоторые дополнения. Те самые боги, на которых вы работаете, при пренебрежительном к ним отношении способны привлечь к себе внимание с помощью всяких стихийных бедствий, насылаемых на грешную землю. Естественно, возведение храмов и найм служителей культа позволит не только избежать подобных «развлечений», но и перенаправить их соседям по карте. Пусть не скучают.

Кое-что в игре подверглось очень сильным изменениям, которые, надо полагать, практически аналогичны тем, что мы наблюдали в «Knights and Merchants», создаваемой конкурентами Blue Byte. Это — военные действия. Увы, более достоверных сведений на эту тему у нас нет. Ведь играбельной демки мы не «щупали». Но по этому поводу разработчики сообщают следующее: теперь все войска находятся под непосредственным контролем играющего. По всей видимости, нас ждет что-то a la RTS. Естественно, увеличилось и число разновидностей боевых unit'ов. Плюс у них теперь растет опыт и улучшаются характеристики. Кроме пехоты, будут военные корабли и всякие баллисты, катапульты и другие подобные устройства. Таким образом, боевая часть **Settlers III** будет обладать куда большим весом, чем у предшественников, что, несомненно, повысит увлекательность «процесса». Ведь, в конечном счете, «все для фронта, все для победы!».

Редкий (даже редчайший) случай — разработчики ни одним словом не упомянули тех недосягаемых высот, на которые вознесся AI в третьей части игры. За это наше им искреннее спасибо. Последуем положительному примеру и тоже помолчим об этом весьма болезненном компоненте. Вот когда поиграем в конечную версию недельку-другую...

Что там у нас на очереди? Ага, интерфейс. Внешне никаких кардинальных изменений не предвидится. По-прежнему все «заточено» под мышь. Минимальное место на экране занимает миникарта и строительные меню. Плюс там же можно получить доступ к разнообразной статистике. Есть, правда, маленькая странность — карта какой-то непонятной формы. Может, у нее будут дополнительные возможности? Увы, ничего не известно пока и о системе управления войсками. Раньше это было несущественно (ведь вмешаться в ход сражения нельзя), но теперь, когда армии исчисляются десятками unit'ов, очень хотелось бы быть уверенным в соответствии управления общепринятым стандартам. А то может выйти накладка...

На тему музыки и звука тоже особо не порассуждаешь. Та музыка, что присутствует в демо-ролике, очень приятна. Но это в ролике. Звуки и шумы тоже на уровне: видишь, как группа мужиков копает, — и слышишь то же самое. Очень все качественно.

Ну, и под финиш о мультиплейере. Кто бы сомневался, что он не может отсутствовать в игре, претендующей на миллионные тиражи. Так что вашей душеньке угодно? Хотите модем — пожалуйста. Хотите LAN — кто против, милости просим — до двадцати человек. Есть доступ в Интернет? Отлично, там поджидает выделенный сервер, игра на котором будет, по всей видимости, бесплатной. У первых **Settlers** было больше миллиона поклонников. Вряд ли их будет меньше у третьей части. Что гарантирует большое число соперников в любое время суток.

Очень рекомендуем не пропустить.

СИ

Команда Разработчиков

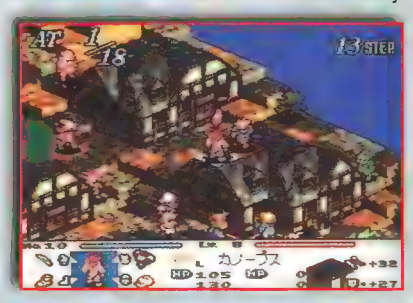
Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

OGRE BATTLE 3

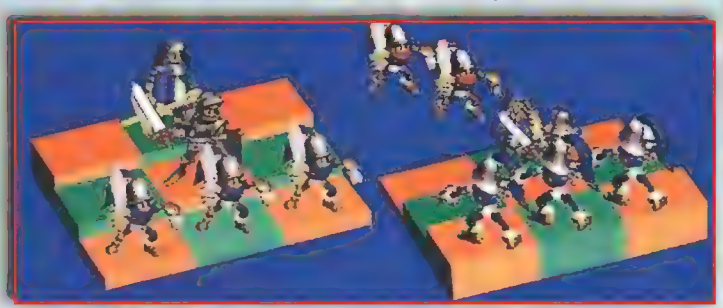
Платформа: **N64**
Жанр: **стратегия/RPG**
Издатель: Quest/Nintendo
Разработчик: **Quest**
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.nintendo.com

Несколько лет назад молодая команда японских разработчиков Quest совместно с культовым издательством Enix выпустила в свет свою первую игру из серии Ogre Battle. В то время данный проект привлек огромное внимание со стороны игровой прессы, завоевал бешеную популярность в Японии, и был фактически пропущен за ее пределами. Все дело в том, что осторожный Enix побоялся выпустить более 25000 копий игры, а, продав их, и вовсе решил на время прекратить самостоятельно издавать свои произведения за рубежом. Дальше у этого издательства дела пошли уж совсем из рук вон плохо, и, не успев вовремя перейти на новые технологии, оно растеряло большинство своих команд разработчиков. Со временем, присутствие Enix на игровом рынке стало практически незаметным, и сегодня ему приходится с большим трудом наверстывать упущенное. Quest также не остался в стороне от этих процессов и, переиздав свои классические произведения на 32-битных приставках, фактически остался без постоянного издателя. В то же время, могучая Square не могла пропустить удобного случая переманить к себе часть этой команды разработчиков и поручила им создание Final Fantasy Tactics. И после такого поворота событий многие уже были готовы поставить крест на будущем Quest, и зря. Примерно год назад работой этой команды заинтересовалась сама Nintendo и предложила им продолжить серию своих игр, но уже на платформе 64DD. К сожалению, а может и к счастью, последние события в индустрии видеоигр заставили компанию перенести Ogre Battle 3 на картридж, и вот уже этой зимой многообещающая игра должна появиться на прилавках японских магазинов.

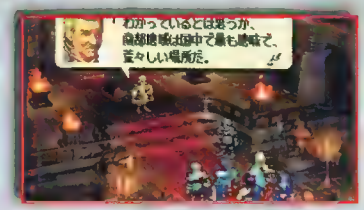
Как и все предыдущие работы команды, Ogre Battle 3 будет представлять собой своеобразный сплав ролевой игры со стратегией, в данном случае, в реальном времени. Только вот стратегическая часть этой игры будет вряд ли походить на то, к чему мы уже давно привыкли. По своей сути, игровой процесс третьей части Ogre Battle поделен на три взаимозависящих, но, по-своему, самостоятельных сегмента.

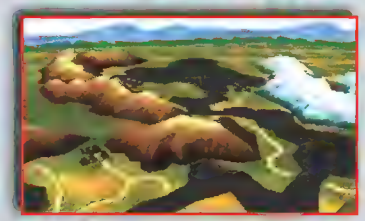


Во-первых, данная игра является какой никакой, а все-таки классической японской RPG. Это значит, что в основе всего будет лежать хорошо написанная и сыгранная виртуальными актерами драматическая история, сюжет которой пока держится в тайне. Это означает, что в ваше распоряжение попадут не какие-то там гипотетические юниты, а полноправные герои, со своими проблемами и переживаниями. Будет, естественно, в игре и безликая массовка, с помощью которой вы и станете, в основном, расправляться с врагами. Но основной костяк персонажей будет своими действиями, по мере прохождения игры, раскрывать заранее написанный сюжет. А, как вы знаете, именно история, а не система боев или умопомрачительная графика, всегда являлась главным отличительным моментом японских ролевых и стратегических игр.



Вторым аспектом игрового процесса данного произведения выступает, собственно говоря, сама глобальная стратегия. В мире Ogre Battle 3 опять идет война, в которой вы принимаете участие в качестве одной из сторон. В ваше распоряжение попадают войска, которые вы вольны перемещать по полностью трехмерному миру в реальном времени. Поочередно захватывая своими войсками ключевые точки и попутно сражаясь своими отрядами с встречающимися на пути вражескими частями, вы и будете продвигаться по миру игры, постепенно захватывая все новые и новые земли. И тут мы подходим к самому интересному моменту игрового процесса, а именно - к самим битвам. Как и в любой классической японской стратегии/RPG, в момент конфликта вы переходите от глобальной войны к локальному столкновению. Вместе с этим, меняется и весь вид на происходящее. Теперь вам придется бороться с врагом в изометрической проекции на отдельно взятой территории, и в ваше распоряжение попадает ни какой-то там отряд, а уже группа конкретных персонажей со своими сильными и слабыми сторонами. Но в отличие от большинства предыдущих игр этого жанра, бои в Ogre Battle 3 будут происходить в реальном времени или почти что в реальном времени. Детали того, как разработчики смогли воплотить это в жизнь, пока не ясны, однако из их слов можно понять, что они будут использовать в боях систему, подобную Final Fantasy. Иными словами, все действие происходит в реальном времени, однако каждый отдельный герой будет драться в пошаговом режиме. Тем не менее, в данной игре разработчики обещают позволить игрокам одновременно управлять действием не только одного персонажа, но и целой группы.





Как и в любой стратегической игре, в ваше распоряжение попадут сразу несколько классов войск, и как в любой другой ролевой игре, каждый конкретный персонаж будет иметь свои собственные характеристики, которые, по мере прохождения игры, станут расти. Всего в вашей армии будет насчитываться более 100 различных персонажей, из которых вы впоследствии сможете составлять боевые отряды. А уже перед каждой конкретной битвой вы сможете расставить героев по своим местам, тем самым улучшив свои шансы на победу. Но, в любом случае, исход каждой отдельной битвы не будет иметь решающего значения. И только слаженные действия сразу нескольких команд смогут принести игроку заслуженную победу в этой войне.

Как вы можете сами понять по скриншотам, графически игра пока звезд с неба не хватает. В стремлении придать игре соответствующую сказочную атмосферу разработчики решили представить персонажей в виде красивых и детализованных, но все-таки спрайтов. И, быть может, это и к лучшему, так как никаким количеством полигонов не заменишь работу хороших художников. Тем не менее, посмотреть здесь есть на что. Одним словом, на данный момент Ogre Battle 3 имеет все шансы стать одной из тех игр, которые смогут порадовать многих фанатов как стратегии, так и RPG. В общем, ждите конца года и надейтесь, что какая-нибудь прозорливая компания сможет по быстро перевести данный проект на английский язык, и, тем самым, обогатить библиотеку игр для N64 еще одной незаурядной игрой.

СИ

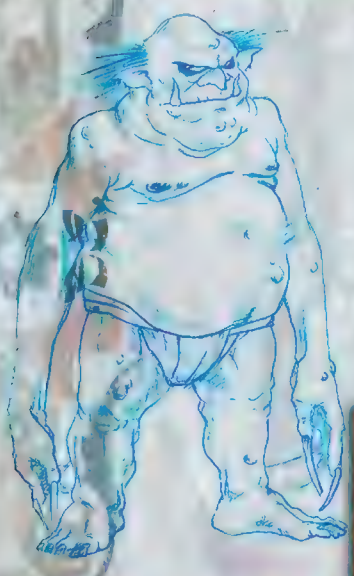
Борис **РОМАНОВ**

LEGEND OF THE FIVE RINGS: RONIN

PC

Сергей ДРЕГАЛИН

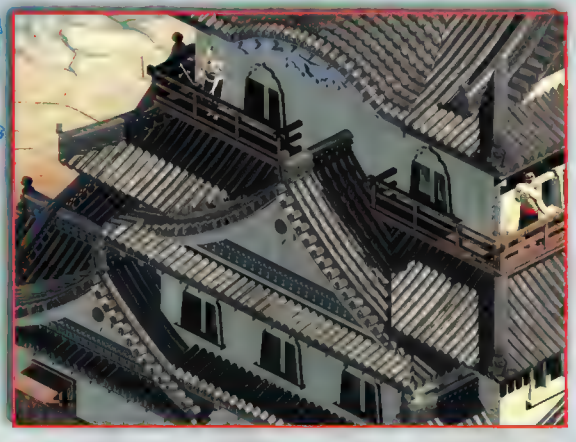
Легенда о пяти кольцах — так переводится название игры. Если кратко, то концепцию сего творения можно сформулировать следующим образом: Diablo в восточном стиле. Это значит, что героями будут бесстрашные самураи — японские воины.



Складывается впечатление, что основная ставка делается не на сюжетную линию (хотя она будет в обязательном порядке присутствовать), а на поединки. Не вызывает сомнений, что самурай должен в совершенстве владеть не только холодным оружием, но и рукопашным боем. Представляете, какой простор для деятельности? Но обилие приемов и разнообразное оружие подразумевают более изощренный способ ведения поединков, а не простое щелканье левой кнопкой мыши до омертвления указательного пальца, как это было в Diablo. Хотя разработчики **Legend of the Five Rings** вполне могут думать по-другому.

Мир игры содержит в себе семь деревень, выполненных в точном историко-географическом соответствии. В деревне находятся различные храмы и монастыри, в которых производят обучение боевым искусствам.

Небезынтересным является тот факт, что движок позволяет не только карабкаться по стенам зданий, но и лазать по деревьям. Для жанра RPG это беспрецедентное событие. Прорисовка объектов и бэкграундов, видимо, выполняется по схеме Diablo (т.е. все объекты заранее моделируются, рендерятся и затем комбинируются на единой карте).



Противниками будут выступать не только воины-самураи из различных монастырей, но и различные монстры, например, гоблины (отнюдь не безобидные твари, какими они были представлены в Ho-MM), которые очень любят нападать на одиноких воинов большой толпой. Для воссоздания реалистичных движений всех персонажей использовалась технология motion capture.

Увы, ни слова о multiplayer, хотя есть все основания полагать, что он будет реализован. Пока это вся информация, но мы еще обязательно коснемся этой игры. У **Legend of the Five Rings** есть шанс стать чем-то примечательным, так как игра представляет собой достаточно интересное скрещение жанров (RPG + fighting) и обладает весьма недурственной графикой. Ну, а если она еще окажется и захватывающей по части gameplay, то... Впрочем, не будем торопить события.

СИ

Платформа: **PC**
Жанр: **RPG + fighting**
Издатель: Activision
Разработчик: **EA!**
Дата выхода: конец 1998 года
Интернет: **http://www.activision.com**

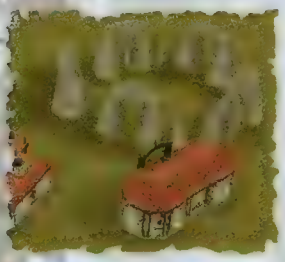
Альтернатива: **Diablo, Baldurs Gate**

TRIBAL LORE

PC

Сергей ДРЕГАЛИН

Tribal Lore (родовое знание) задумывается как трехмерная стратегия в реальном времени. В принципе, этим все сказано. Обойдемся без комментариев по поводу оригинальности и свежести идеи, а просто перечислим основные факты и сведения, анонсированные создателем игры — Gremlin Interactive.



Игровая среда **Tribal Lore** представляет собой псевдокельтский мир с изрядной порцией фэнтези. Основные обитатели — представители четырех рас, понятное дело, находящихся в непримиримой вражде.

Первая из четверки — раса со сложно произносимым названием Cruithn, эдакие варвары, которым ничего не стоит принести в жертву богам парочку людей во время своих ритуальных обрядов. По всей видимости, исповедуют лишь грубую силу.

Вторая раса называется Shamanka. Иначе их кличут медными людьми. Представители этой расы более высокие и не такие смуглые, как Cruithn, да и в физической силе заметно уступают своим извечным соперникам. Зато Shamanka лучшие маги в этих землях. Как ни странно, оба эти народа, несмотря на постоянные подозрения, переходящие порой и в мелкие стычки, более или менее сносно уживались на протяжении многих сотен лет.

Ситуация изменилась с приходом еще двух рас — Bruann и Nammad. Первые представляют собой народ с достаточно высокоразвитой культурой и весьма крутым и гордым нравом, а вторые — северный народ, самые настоящие natural-born killers, то бишь прирожденные убийцы.

Надо заметить, что в пресс-релизе фигурирует следующая любопытная строчка по поводу различия рас: «...каждая со своей уникальной графикой и НЮАНСАМИ по части игрового процесса». Это, видимо, означает только графическое отличие юнитов разных рас, зато попробуй уличить создателей в плохом балансе...

На просторах виртуального мира существуют определенные участки, которые аккумулируют в себе магическую энергию, приходящую из недр земли. Пользуясь жанровой терминологией, - это обычные месторождения (золота, нефти, газа и т.п.), на которых воздвигаются дольмены, менгиры и пр. Дальше полезные ископаемые, простите, магия, используется друидами для изменения типа территории, влияния на погодные условия, уничтожения врагов и повышения боевых характеристик своих героев.

Графика **Tribal Lore** производит двойственное впечатление. С одной стороны — стильный и великолепно прорисованный интерфейс, с другой — откровенно слабая графика трехмерного движка (территория представлена пестрой грязно-зеленой массой с серо-коричневыми невыразительными сооружениями, вода абсолютно однотонна). Остается надеяться, что релиз будет обладать более продвинутым движком.

Заявлена обязательная поддержка multiplayer-режима для четырех игроков. Системные требования пока не анонсированы. Намеченный срок выхода — начало зимы этого года.

СИ

Платформа: **PC**
Жанр: **3D real-time strategy**
Издатель: Gremlin Interactive
Разработчик: **Gremlin Interactive**
Дата выхода: зима 1998 года
Интернет: **http://www.gremlin.co.uk**

Альтернатива: **WarHammer, WarGames**

DINK SMALLWOOD

PC

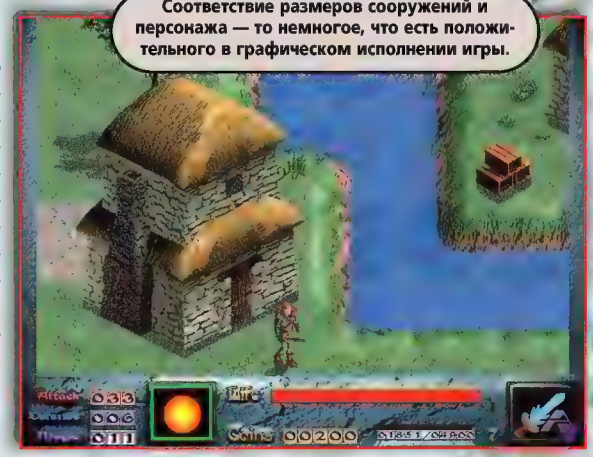
Платформа: PC
Жанр: RPG/Adventure
Издатель: Iridon Interactiv
Разработчик: RT Soft
Требования к компьютеру: P100, 16Mb RAM
Дата выхода: осень 1998 года
Интернет: http://www.iridon.com

«На лицо ужасные, добрые внутри...». Если предположить, что лицом любой игры является графика, то **Dink Smallwood** явно физиономией не удался. Графику игры нельзя назвать даже отсталой, она просто откровенно плоха. Недостатки можно перечислять до бесконечности — плохое сочетание фотографических текстур и рисованных объектов, ненужное буйство красок палитры, рябая графика бэкграундов, плохоразличимые детали и т.п.(окиньте взглядом скриншоты). Но, обладая не самой привлекательной внешностью, **Dink Smallwood** все же заслуживает того объема, который выделен ему в журнале, а посему, закрыв глаза на лицо, давайте разбираться, что же там внутри...

Dink Smallwood задумывается как возрождение к жизни таких популярных некогда игр, как представители серии Quest For Glory, King's Quest, причем в самых лучших, «золотых» традициях. Концепцию игры можно охарактеризовать как RPG/Adventure с видом в три четверти. Только не подумайте, что **Dink Smallwood** подобен Diablo. Diablo — это на девяносто процентов поединки с противниками и на десять — возвращение из подземелий на поверхность ;-). Мир **Dink Smallwood** обещает быть более разнообразным и живым, для ориентира можно сравнить его с миром Quest For Glory.

На сало? Нет, на experience!

Первоначально главный герой по имени Динк не более чем мальчишка, едва-едва способный выполнить даже самые простые поручения. Со временем, то бишь с выполнением квестов и прохождением игры, он станет куда более опытным бойцом, способным ловко орудовать кулаками и применять некоторые простейшие боевые заклинания. Но настоящие приключения начнутся лишь тогда, когда Динк купит на скопленные деньги свой первый клинок.



Соответствие размеров сооружений и персонажа — то немногое, что есть положительного в графическом исполнении игры.

Предположительно, **Dink Smallwood** будет использовать «облегченные» правила AD&D или RPG. Из характеристик пока присутствуют только атака, защита и магия, что недотягивает даже до сверхлегкого в плане RPG Diablo. Не совсем, кстати, ясен и способ повышения этих характеристик — не в постоянных ли боях со свиньями (см. скриншоты)?

Если не изменяет память, то в Quest For Glory можно было не только выбрать тип персонажа (воин, маг, вор), но и «раскидать» 50 очков по разным базовым характеристикам. Создатели **Dink Smallwood** скромно умалчивают, будет ли нечто подобное в их игре. Вероятно, оттого, что создание персонажа подразумевается как само собой разумеющееся. Или все же оттого, что эта возможность не будет реализована?

Это, по всей видимости, Inventory нашего героя. Обратите внимание на то, что число слотов фиксировано, так как не предусмотрена возможность скроллинга.

Несколько слов о квестовой части игры. Есть подозрения, что, в основном, задания будут весьма прямолинейными и однообразными. В начале так это вообще сказка — как вам понравится, к примеру, спасать уточек? Хорошо, что хотя бы ближе к финалу придется вовсю орудовать мечом, а не выполнять функции «гринписа».

Складывается впечатление, что **Dink Smallwood** — весьма поверхностная игра и является лишь ностальгией разработчиков по временам Quest For Glory. Но это лишь первое впечатление, возможно, что в игре все изменится. В конце концов, когда-то и Baldur's Gate был не более чем клоном Diablo...

СИ

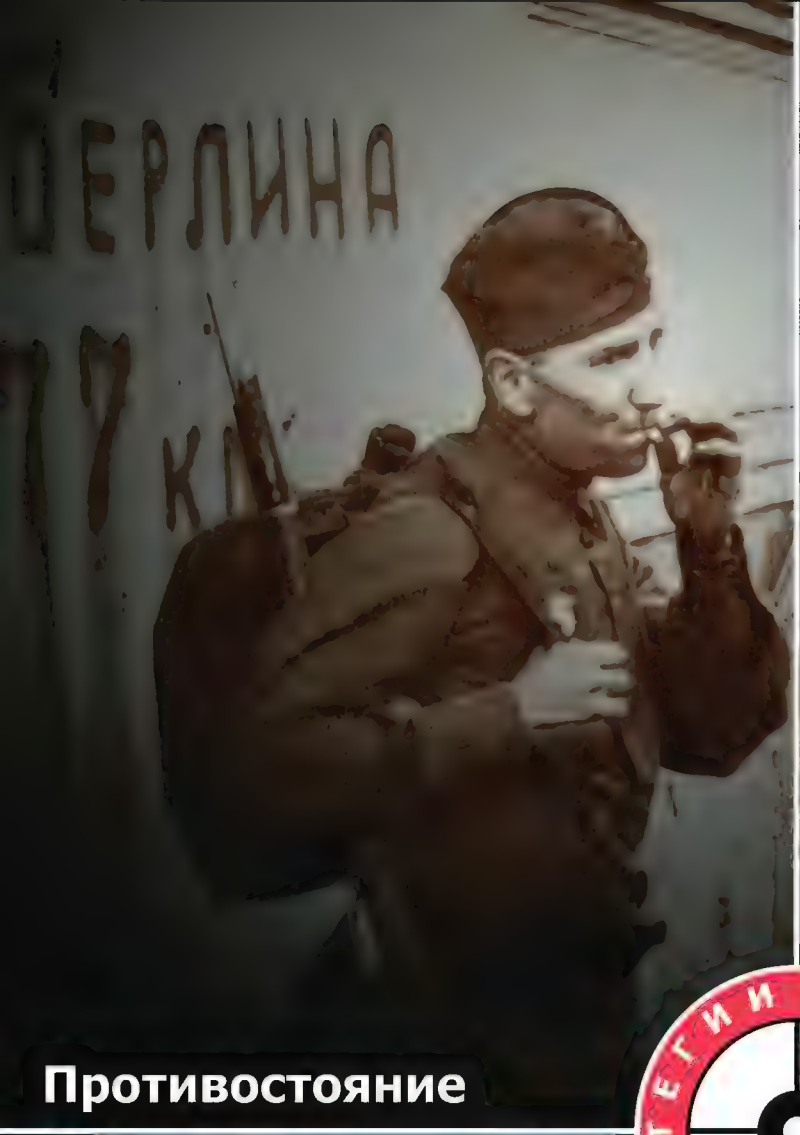
Альтернатива:
Quest for Glory

Таверна. Место для общения с NPC и получения квестов.

Увы, пока поросячьего восторга от **Dink Smallwood** нет. И неизвестно, будет ли. В пресс-релизах нет ни слова об искусственном интеллекте, о заурядных монстрах, об уникальных противниках, о насыщенности игровой вселенной, о multiplayer и о массе других интереснейших вещей.

Кто бы мог объяснить, глядя на кровавую кашу, кого убил герой; неужели он такой садист, что покромсал до неузнаваемости противника? Отнюдь, всему виной халтурная работа художников и дизайнеров.

Сергей ДРЕГАЛИН



Противостояние

Вьюга в Пустыне

Стратегии Победы

Третий Рим

Схватка

DOKA
www.doka.ru

BALDUR'S GATE

PC

Платформа: PC
Жанр: CRPG (computer RPG)
Издатель: Interplay
Разработчик: BioWare
Требование к компьютеру: P120, 16Mb RAM, 4x CD-ROM, 1Mb VRAM
Количество игроков: 6
Дата выхода: осень-зима 1998 года
Интернет: http://www.bioware.com

Команда разработчиков **Baldur's Gate** хочется ругать. Как ругают студентов, сдающих экзамен; говорят, это помогает. Читая пресс-релиз по игре, поминутно ловишь себя на мысли — «тьфу, тьфу, тьфу, чтоб не сглазить», а слюнные железы начинают активно вырабатывать свой продукт, чтобы использовать его для сплевывания через левое плечо.

Почему? Да потому, что ребята из BioWare делают действительно клевую игру. И дай Бог, чтобы у них все получилось.

САМАЯ ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Вообще, **BG** не сразу стал **Baldur's Gate**'ом, он сперва даже и назывался по-другому. Идея создания игры возникла под впечатлением успеха Diablo, но изначальный замысел быстренько состряпать клон вскоре трансформировался в грандиозный проект, сравнимый по масштабам с Ultima и оставляющий Diablo далеко позади.

Baldur's Gate — смесь уже названных Diablo и Ultima, хотя это определение верно только в первом приближении. Творение BioWare содержит достаточно много оригинальных находок и неортодоксальных решений (подробности ниже). Изменен стандартный подход к AD&D, место пошаговости и вида «из глаз» занимает действие в реальном времени и изометрическая проекция a-la Ultima.

Графика игры уникальная, все территории отрисованы вручную, а сооружения пререндерены (поддерживаются 16 битный и 24 битный режимы для 2 и 4 мегабайт видеопамяти соответственно) и представляют собой в общей сложности десять тысяч полноэкранных картинок. А это значит, что каждое здание, каждое растение, наконец, каждая выщерблина на тротуаре будут тщательно прорисованы и видны до мельчайших подробностей.

Немаловажной является и работа над персонажами. Особенно много внимания уделяется самобытности каждого отдельно взятого индивидуума. Выражаться оная будет в репликах и комментариях, которые он (или она) будет отпускать в зависимости от игровой ситуации. Например, ваши подопечные вполне могут возмущаться действиями лидера команды и вовсю его критиковать; персонажи противоположного пола будут кокетничать друг с другом. Короче говоря, герои станут не только «понимать» игровую среду, но и весьма активно реагировать на нее.

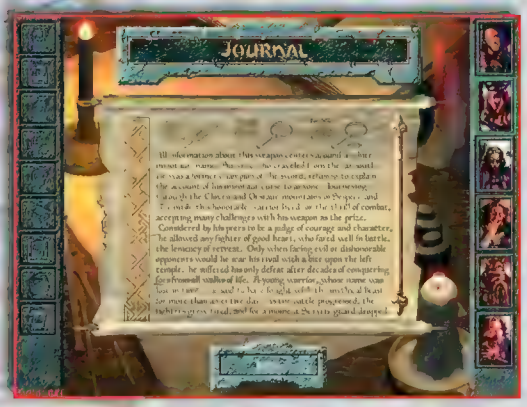
Самое главное, что решился принципиальный вопрос с multiplayer. Да, он будет. Причем сразу, с первой же версией игры, а не с первым сиквелом, как планировалось доселе. Обратите внимание, что поддерживаются пока только сетевой режим и игра по Internet. Одновременное число участников ограничено шестью, что больше, чем в Diablo, но до Ultima Online немного ;-) недотягивает. Вопрос с модемом и прямым соединением пока остается открытым.

Есть, правда, и пара не очень приятных моментов. Во-первых, это количество CD-дисков, на которых выйдет игра. Их будет аж пять штук. Увы, DVD технология пока не завоевала нишу обычных компакт-дисков, и поэтому разработчикам приходится идти на такие жертвы. Пространство, размером более чем в три гигабайта, займут в основном видео ролики (в среднем каждый будет идти по 5-6 минут) и аудио информация (реплики персонажей). Во-вторых, как ни крути, а мир игры все-таки обладает некоторой статичностью. **Baldur's Gate**, скорее всего, станет «одноразовой» игрой, так как весь его мир заранее отрисован и константен. Возможно, создатели попытаются выкрутиться из этого положения, изменяя локации NPC и монстров или, создавая сиквелы (два уже официально объявлены, причем они делаются параллельно с основной игрой), но факт остается фактом.

ДЕТАЛИ И ПОДРОБНОСТИ

Примерно полгода назад мы уже достаточно подробно рассказывали о **Baldur's Gate**, поэтому, дабы не сильно повторяться, опустим малозначащие детали, а остановимся на наиболее важных моментах игры и на самой свежей информации. Создание игры подходит к долгожданному завершению, и пресс-релизы содержат достаточно много новых данных, но они немного отрывочны и разношерстны: отдельные моменты уже достаточно хорошо проработаны, кое-что еще предстоит додумать, а некоторые вещи смогут определиться только по ходу бета тестирования. Кстати, попасть в число участников тестирования игры «обычным смертным» едва ли удастся. Создатели будут проводить сей священный ритуал за закрытыми дверями в своей штаб-квартире, и в число бета-тестеров попадут лишь избранные.

Сергей ДРЕГАЛИН



КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ВЕЩИ

В мире **Baldur's Gate** будет присутствовать вся наличность, которая существует в официальной AD&D среде, т.е. монеты из платины, золота, серебра, электрума и меди. Для упрощения игрового процесса, при переходе в вещмешок группы они автоматически преобразуются в обычные GP (gold pieces).

Сезонных изменений по ходу игры не предусматривается. Объясняется это тем, что основные события происходят в летний период. Но, тем не менее, встретить снег в мире **Baldur's Gate** более чем реально, например, на вершинах гор.

Для облегчения ориентации и навигации предусмотрена авто карта (automap), которая представляет собой сильно уменьшенный вариант тех территорий, на которые вас занесла нелегкая. Кроме авто карты, предусмотрен и журнал (journal), в котором автоматически регистрируются ключевые события игры, а также заносится информация о текущих квестах.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Вы приходите в мир **Baldur's Gate** с единственным персонажем, которого самостоятельно создаете по классическим правилам AD&D. За время прохождения вы встретите очень много самых различных героев, и, возможно, они изъявят желание присоединиться к вам. Максимальное число участников группы ограничено шестью. Вы вольны разжаловать любого из своих подопечных (как PC, так и NPC) в произвольный момент, но над процессом присоединения вы, разумеется, такой власти не имеете. Кроме того, в мире **Baldur's Gate** правят свои законы, и между NPC есть и свои собственные взаимоотношения. Возможен далеко не всякий состав группы, так как некоторые NPC просто не смогут ужиться друг с другом.

Никаких рационов или пищи не предусматривается, опять же для упрощения и повышения играбельности. Пусть это и идет в разрез с канонами AD&D, но, как верно подметили создатели, «Пища — это чересчур обыденно, а ведь **Baldur's Gate** игра эпически-героическая. Вас не должно заботить посещение персонажем ванной комнаты, благо он достаточно умен, чтобы сделать все самостоятельно в том момент, когда вы отвлечетесь от компьютера ;-)».

Банков и им подобных в **Baldur's Gate** не будет. Отсутствуют за ненадобностью. Вся наличка легко помещается в общем багаже группы и спокойно там существует, не накладывая, кстати, никаких ограничений по весу.

Отдыхать, теоретически, можно где угодно. Только далеко не везде сон вашей группы будет протекать спокойно, так как спящие странники весьма лакомый кусочек для любителей задарма поживиться чужим добром. Чувствовать себя в полной безопасности можно только в постоялых дворах и тавернах, но понятно, что за подобную безопасность необходимо расплачиваться звонкой монетой.

Предусматривается множество боевых порядков для группы (как защитных, так и атакующих). Это значит, что все персонажи, после отдачи лидером команды follow, будут идти за ним не толпой, а определенным строем.

Для персонажей одним из важнейших параметров является репутация (reputation). Конечно, важна и его принадлежность (alignment), от которой зависит количество получаемых очков опыта (experience) и отношение к нему других участников группы, но для окружающего мира в первую очередь существует именно репутация. Если вдуматься, то оно и логично, так как никто не запрещает вам быть трижды Lawfull Good и при этом благополучно отправлять в мир иной каждого встречного. Тем не менее, для окружающих формально вы остаетесь все тем же Lawfull Good, т.е. пай-мальчиком и образцом для подражания. Репутация все ставит на свои места. Окружающим плевать, кем является по принадлежности ваш персонаж, им важны конкретные поступки, то бишь репутация, она самая. Помнится, кто-то из мудрых утверждал, что «хорошими делами прославиться нельзя». Baldur's Gate дает нам такую возможность, хотя, как и в реальной жизни, завоевать дурную славу намного проще, нежели получить репутацию добродетеля. Только вот и окружающим мир будет реагировать соответственно: к примеру, не факт, что слухи о ваших злодеяниях не доползут до города, и тогда стражники (guards) станут для вас не надежной защитой, а самыми заклятыми врагами.

Зато параметр alignment любого NPC оказывается для вас куда более важным, так как от этого могут зависеть ваши с ним взаимоотношения. Вот только ох, как не любят NPC заклинания «Know Alignment», ох, как не любят...

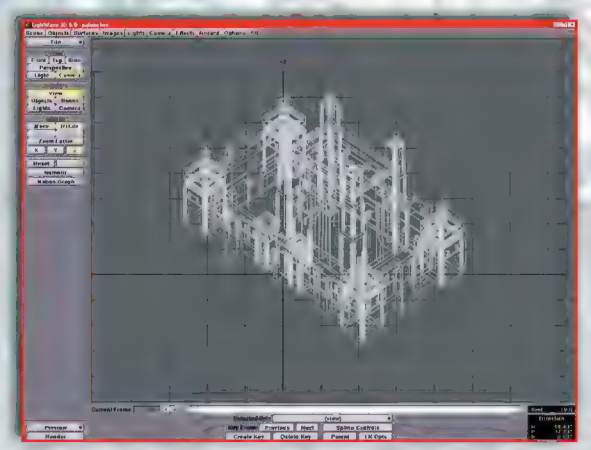
Интересно решена проблема с весом переносимых предметов. С одной стороны, ограничение по весу вроде бы и реалистично, с другой - играбельности от него не добавляется. В **Baldur's Gate**, формально, каждый персонаж, в зависимости от его атрибута силы (strength), может переносить лишь определенный вес. Но, помимо этого, появился и так называемый общий вещмешок (party pool), в котором есть N-ое количество слотов. Причем N определяется как произведение числа персонажей в команде на некое фиксированное число. Иными словами, каждый новый персонаж добавляет в вещмешок строго фиксированное число слотов. Таким образом, была решена проблема с весом переносимых предметов, существует лишь ограничение на их общее количество.

Мир **Baldur's Gate** таит в себе множество опасностей. Основными являются различные ловушки, которые могут быть как механического, так и магического типа. Именно их обилие делает очень полезными умение Find/Remove Traps для Вора и заклинание Find Traps Священника.

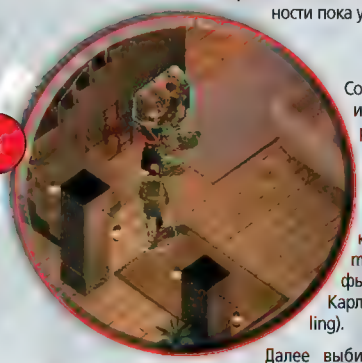
Для удобства и повышения играбельности в **Baldur's Gate** будет реализована возможность мгновенно перемещаться к ранее посещенным местам. Для играющего процесс перемещения будет происходить мгновенно, но в игровом мире это, естественно, займет некоторое время (пропорциональное расстоянию между группой и пунктом назначения).

Не обойдется и без квестов (их общее количество переваливает за сотню). Надо отме-

Сергей ДРЕГАЛИН

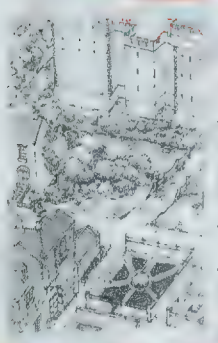


тить, что все они сильно отличаются друг от друга, как самими типами заданий, так и глобальностью. Будут задания, никак не связанные с основной сюжетной линией, будут и напрямую к ней относящиеся; часть квестов легко выполняется в считанные минуты, а некоторые отнимут у вас несколько дней (реального, а не игрового времени!), есть квесты смертельно опасные, есть и практически безобидные и т.д. и т.п. Очень хочется подкрепить все эти слова хорошими примерами, но создатели игры какие-либо подробности пока умалчивают.



ПЕРСОНАЖИ

Создание персонажа в AD&D играх начинается с выбора расы. Не станет исключением в этом плане и **Baldur's Gate**. На выбор предложено 6 самых стандартных, можно сказать классических, рас: Люди (Human), Эльфы (Elf), Полуэльфы (Half-Elf), Гномы (Gnome), Карлики (Dwarf), Хоббиты (Halfling).



Далее выбирается класс персонажа. **Baldur's Gate** предлагает нам список из 26 пунктов (включая мульти классы и двойные классы). Какие конкретно? Опять же самые стандартные, создатели отсылают нас к руководству по AD&D второй редакции. К слову, тот же источник отвечает и на вопросы, связанные с ростом характеристик персонажа, его расовых ограничений, бонусов и пр.

Часть NPC будет представлена расами, населяющими вселенную Forgotten Realms, например Volo, Drizz, Elminster и некоторыми другими.

Каждый NPC обладает AI, который записан в виде специального языка-скрипта (AI scripting). Разумеется, в любой момент вы можете отключить AI и полностью взять управление персонажем на себя. Но лучшим вариантом, по всей видимости, является настройка скрипта искусственного интеллекта. Пока затруднительно сказать, как конкретно будет происходить настройка, но общая идея ясна. Весь скрипт поменять нельзя, но вот отрегулировать такие общие вещи, как манеру поведения (агрессивный боец, предусмотрительный маг), или более тонкие, как, например, реакцию на определенных противников (если гиббелинг попал в поле зрения мага, то последний должен выпустить по нему магическую стрелу), более чем реально.

Диалоги с NPC выполнены в духе Fallout, т.е. на выбор предоставляется несколько тем, по которым можно побеседовать. Кстати, немаловажную роль в данном случае играет обаяние (charisma) персонажа (никогда не забуду мрачное «угу» — ответ на почти все вопросы — героя из Fallout с практически нулевым интеллектом и абсолютно нулевым обаянием).

После прохождения основной игры (без add-on и сиквелов) ваши герои доберутся где-то до 6-7 уровня. Только учтите, что это — максимальные уровни, реально же все зависит от того, насколько рьяно вы будете выполнять второстепенные квесты и насколько полно изучите игровую среду **Baldur's Gate**. Герой седьмого уровня — это очень опасный противник, например, Друиды, достигнув подобных вершин, смогут превращаться в любых тварей (кроме птиц). Но седьмой уровень - не предел мечтаний. После прохождения пары сиквелов и нескольких add-on'ов ваш герой вполне может добраться и до 18 уровня.

Если по каким-то причинам вам не очень понравилась физиономия главного персонажа, вы можете заменить ее какой-нибудь другой, к примеру, свою собственной. Вдобавок, можно даже поменять оцифрованные реплики, что сильно облегчит процесс локализации.

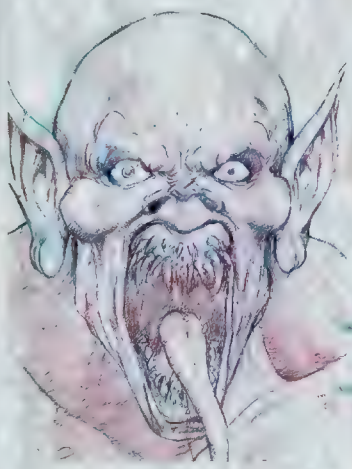
ПОЕДИНКИ

В целом движок **Baldur's Gate** является real-time'овским, но, учитывая специфику жанра и ценность каждого персонажа, бой в реальном времени оказывается не очень удобным. Каким-то образом необходимо обеспечить возможность управления каждым персонажем без привлечения сверхбыстрых реакций и молниеносных движений мышки.

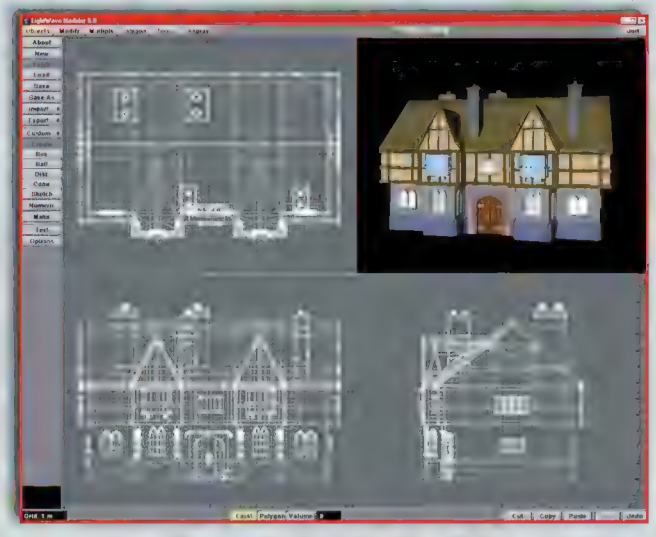
Создатели **Baldur's Gate** выбрали способ, который применялся в Darklands. А именно — в любой момент сражения можно «подвесить» игру на паузу и в этом режиме вдумчиво оценить боевую ситуацию и неспешно отдать приказы. Вот как бы и получается, кхм... походовый реал-тайм режим.

Во время сражения есть возможность отдачи общего приказа для группы, но, в основном, вы станете управлять лишь одним персонажем. Другие же в это время будут действовать исходя из своего AI и боевой ситуации.

Интересно, что набранные очки опыта (experience points) во время поединка распределяются между всеми членами группы, независимо от того, кто конкретно, сколько противников уложил. Создатели **Baldur's Gate** от такого подхода и сами не в восторге и явно намекают на то, что изменят ситуацию с распределением experience points на основе бета тестирования.



Мораль будет одним из главенствующих факторов при сражении, она крайне важна как для любого NPC, так и для любого из монстров. Каждый участник баталии периодически «проверяется» на предмет бодрости духа, и, в зависимости от результата, начинает либо совершать подвиги, либо трусливо прячется за спинами товарищей. На мораль влияют такие факторы, как количество врагов, количество товарищей по оружию, число нанесенных или полученных ран, смерть



друзей, успехи в сражении и т.п. Не подвергаются такой проверке только те персонажи, которыми вы непосредственно командуете.

Как правило, основными противниками в игре являются различные монстры. Они подразделяются на 20 с лишним базовых видов, каждый из которых, в свою очередь, содержит в себе по два-три типа конкретных особей. Добавьте к этому уникальных монстров (с ними будут связаны квесты), и всего наберется более 60 монстров. Но на этом арифметика не заканчивается. Каждый, обратите внимание — каждый, монстр в игре обладает уникальным скриптом, который не только определяет его тактику и уловки, но и характер. Да, в целом можно сказать, что гиберлинги трусливы и ходят обычно стаями, но отдельные представители могут бесстрашно выходить против вашего отряда в одиночку, а некоторые ни при каких условиях не покинут надежного укрытия.

Предопределено пять уровней, отражающих мастерство владения оружием — Proficient, Specialized, Double Specialized, Master, Grand Master. Базовый уровень доступен любому из классов, а вот дойти до пятого суждено только Fighter'у.

Обязательно будут присутствовать так называемые critical hits, т.е. удары, наносящие смертельные ранения. Причем, critical hit обязательно вызовет у противника фонтан крови и другие подобные эффекты (но Mortal Kombat не ждите, так как игра планируется для широких масс, и соответствующая цензура обязательно будет в ней предусматриваться).

Исходя из минимальных системных требований и gameplay, создатели предусматривают бой не более с чем двадцатью противниками одновременно. Только не подумайте, что двадцать монстров — это равносильно смерти вашей группы, важно, какие монстры вас атакуют. Двадцать кобольдов не пойдут ни в какое сравнение с одним уникальным демоном, способным одним взглядом испепелить команду новичков. К слову, в игре нет такого понятия, как уровень сложности - не реалистично, а главное, и не нужно. Воспринимайте мир **Baldur's Gate** как данность.

Сражаться сразу двумя руками (например, двумя мечами), увы, нельзя. Так как доспехи, щиты, мечи и пр. обладают строго индивидуальными графикой и анимацией, то сражение разным оружием в разных руках вызвало бы появление огромного числа новых вариантов (подсчитайте-ка общее число комбинаций!), которые необходимо было бы обсчитывать и рендерить. Если бы создатели игры пошли на это, то работа затянулась бы еще на годок-другой.

Если в сражении убили какого-либо из NPC, то его тело помещается в вещмешок группы (то же относится к тем NPC, которые находятся без сознания). Тело несчастного (несчастной) можно отнести в храм или другое подобное место и там попытаться оживить (вылечить). Главный герой (т.е. созданный вами персонаж) может тащить до пяти тел (куда девалась реалистичность?). Не самая приятная ситуация.

Персонаж считается убитым после того, как его здоровье (т.е. HP) опускается ниже отметки -9. Между 0 и -9 персонаж теряет сознание, и жизнь постепенно уходит из него; если не оказать немедленную помощь, подняв тем самым его здоровье хотя бы до 1, то раненый вскоре погибнет. Если персонаж получит очень большие ранения после одного-единственного удара, то, скорее всего, вернуть к жизни его уже не удастся (что-то вроде critical hit от противника). Точную количественную оценку наносимых повреждений даст бета-тестирование.

Все стрелы, топоры, кинжалы и пр. будут в inventory монстра после того, как вы попадете в него. Т.е. вы сможете выследить монстра, которого ранили брошенным кинжалом с атрибутом +1, никуда ваш кинжал не денется. А вот в случае промаха метательное оружие может исчезнуть навсегда, а может просто упасть на землю где-нибудь неподалеку.

МАГИЯ

В Baldur's Gate предположительно будет около сотни заклинаний, причем два трети - заклинания магов, а оставшаяся треть - монахов (priest).

Магия присутствует не только в виде заклинаний. В игровой среде вы найдете множество не идентифицированных магических предметов. Их можно идентифицировать либо заклинанием «Indentify», либо в торговых лавках (за GP, разумеется). Но есть и еще варианты. Например, любой персонаж с умением Lore (зависит от его мудрости, интеллекта, расы, класса и опыта) вполне сможет идентифицировать предметы. Барды, к слову, имеют самый высокий показатель по этому умению.

Специалисты в области магии, как принято в AD&D, не могут таскать на себе доспехи. Но, возможно, будет единственное исключение — эльфийская кольчуга (elven chainmail). Если она все же окажется в полной версии **Baldur's Gate** (увы, создатели игры считают, что это может дать слишком большие преимущества для персонажей с низким уровнем), то волшебник, надевший ее, сумеет применять некоторую магию эльфов. Кроме этого, в эльфийской кольчуге применять магию смогут и Барды. Но пока это только задумки. Вполне возможно, создатели пойдут вразрез с AD&D правилами и «разрешат» волшебникам носить некоторые типы доспехов. А вот драться с оружием в руках и одновременно колдовать не сможет ни один из классов. Да, клерик может лечить своих товарищей, не выпуская из рук оружие, но только не в режиме боя.

MULTIPLAYER

Многопользовательский режим представляет собой примерно то же, что и одиночная игра, с той разницей, что за некоторыми участниками группы будут стоять реальные люди (каждый из которых должен иметь полную версию игры). Например, игру начинают сразу четыре человека (как уже отмечалось, максимальное число участников ограничено шестью). Они «накидывают» своих персонажей, определяют лидера и отправляются в нелегкие странствования. Предположим, что через некоторое время появился еще один игрок, выразивший желание к ним присоединиться. Но, как говорится, кто не успел, тот опоздал, — возможности самостоятельно создать своего персонажа у него уже не будет, выбирать персонажа (не обязательно одного) можно только из NPC. В случае если играющему нужно временно отлучиться, то стоит активизировать AI, причем, предварительно подрегулировав скрипт.

Есть вероятность, что когда-нибудь разработчики займутся и Online версией **Baldur's Gate**. Тем паче, что репутация Ultima Online немного подмочена лишь чисто техническими проблемами, сама же идея была принята на «ура» (и это еще мягко сказано). Не исключено, что в Online версии **Baldur's Gate** будет возможна покупка земли и недвижимости, а также существенно расширятся торгово-рыночные отношения и пр. Но, подчеркиваем, пока никаких официальных заявлений сделано не было, хотя ребята из Interplay и BioWare дают явственно понять, что идея уже витает где-то в воздухе.

Сражения в многопользовательской игре практически не требуют паузы, ведь каждым персонажем управляет реальный человек. Но, тем не менее, прозорливые разработчики предусмотрели и эту возможность. Правда, «подвесить» игру на паузы может лишь лидер. Пока сражение приостановлено, вполне можно обменяться сообщениями и выработать дальнейшую тактику.

Наверняка на языке вертится вопрос о поединках между персонажами. Разумеется, это возможно и никак не ограничено со стороны создателей. Примите во внимание, что прохождение игры будет затруднительно и для группы из шести человек, поэтому, вероятно, чаще придется сражаться спина к спине против монстров. Но, повторимся, никто не воспрещает вам попробовать на прочность доспехи любого из участников партии (но в случае смерти лидера придется перезагружаться, так как сюжетная линия требует лидера в обязательном порядке).

Для хорошего баланса игры разработчики решили отказаться от импорта «навороченных» персонажей из одиночной игры в multiplayer.

Приятная новость. Планируется создать официальный БЕСПЛАТНЫЙ сервер для **Baldur's Gate** (аналог Battle.net). Разумеется, для того чтобы попасть туда, необходим выход в Internet и полная версия **Baldur's Gate** (а это, не забывайте, пять дисков).

Лидер в multiplayer-режиме обладает достаточно большой полнотой власти (если вам не нравится выбранный лидер или вы сами хотите возглавить отряд, то создавайте собственные новые каналы). Итак, к прерогативам лидера относятся: возможность «выкинуть» любого из участников партии, сохранить игру, определять слоты для игроков, приостановить игру и т.п.

P.S.

Увы, объем журнала ограничен, и места для размещения детального анализа просто нет. Но в данном случае это и не особенно страшно, так как факты говорят сами за себя, а общее представление о **Baldur's Gate** вы должны были получить уже давно.

Каковы перспективы? Игра, скорее всего, появится где-то в конце осени, начале зимы. Через пару-тройку месяцев должен появиться первый сиквел. На данный момент доступна для скачивания пара роликов (стартовая анимация и деморолик, демонстрирующий игровой процесс; последний, к слову, занимает почти 33 мегабайта в архиве). В конце лета, начале осени ожидается интерактивная (т.е. играбельная) демо-версия.

СИ

Альтернатива:
Diablo, Ultima Online

Сергей ДРЕГАЛИН

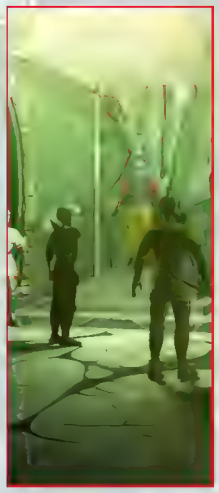
PC

LIATH

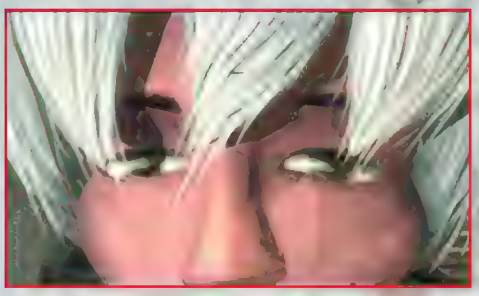
Споры

Платформа: **PC**
Жанр: **Adventure**
Издатель: Амбер
Разработчик: **Амбер**
Дата выхода:
1-й квартал 1998
Интернет:
http://www.amber.ru

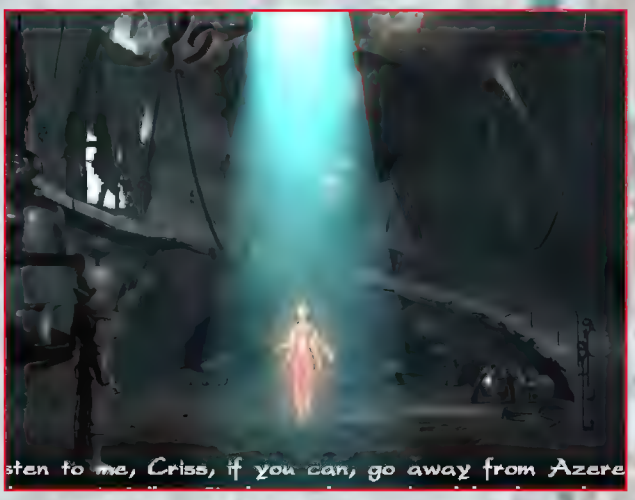
О российском игровом рынке, о его состоянии и потенциале ведутся уже достаточно долго. Кому-то кажется, что «наши» вообще не в состоянии делать игры, некоторые видят основной недостаток отечественных игр в весьма небольших их бюджетах, кое-кто же считает, что дизайнер, вышедший из советских трущоб и не видевший по-настоящему красивой жизни, вообще не способен нафантазировать что-либо яркое и красочное. Пока ведутся эти бесконечные и абсолютно ни к чему не приводящие дискуссии, отечественные игры продолжают выходить. И уже не единицами, а десятками. Конечно, мало среди них по-настоящему талантливых творений, где-то и вправду недодумана концепция, маленький бюджет мешает сделать приличную графику и профессионально озвучить диалоги, от чего страдает качество финального варианта. Некоторые отечественные разработчики предпочитают работать на западный рынок, осуществляя части крупных проектов или же пытаясь протащить свои собственные игры куда-нибудь поближе к сердцам американской и европейской аудитории. Помимо уже хорошо известных вам «Вангеров» (американское название Vangers), «Аллодов» (Rage of Mages), новые проекты компании «Амбер» также в большей степени рассчитаны на интернационального игрока: американца, англичанина или же нашего соотечественника. **Liath** — следующий, после «Бермудского Синдрома», изданного на западном рынке компанией BMG Interactive Entertainment еще в 1992 году, по-настоящему крупный проект компании, на создание которого уже ушло много времени и сил. И, несмотря на некоторые неприятные моменты, встретившиеся нам в бета-версии игры, можно смело сказать, что игра получилась достойной.



Liath — это милая зловещая сказка, переполненная мистикой и имеющая весьма мастерски закрученный почти драматический сюжет. Это авторская работа и, пожалуй, самым большим потрясением от игры можно назвать фантастическое качество трехмерной графики. Как и большинство подобных творений жанра, сюжетная линия основана на фантастическом мире со своим загадочными законами. Этот мир настолько завораживает, что в конце концов уже не возможно отделить иллюзию от реальности, окончательно проваливаясь в сюрреалистичный мир. В котором, разумеется, далеко не все спокойно. Яркий колорит истории придает и существование странных посланцев неизвестно откуда, которые постоянно посещают нашего героя, пытаясь то рассказать ему часть истории их мира, то помогают избавиться от неприятностей, то начинают давать весьма странные советы. При этом авторы игры позаботились и о том, чтобы цель вашего пребывания в мире оставалась в легком тумане чуть ли не до самого конца. В начале же все похоже на дикий сон - картины сменяются, архитектура становится все более «закрученной», события следуют вне всякого порядка, не подчиняясь никаким логическим законам, и любое действие оказывается неожиданным.



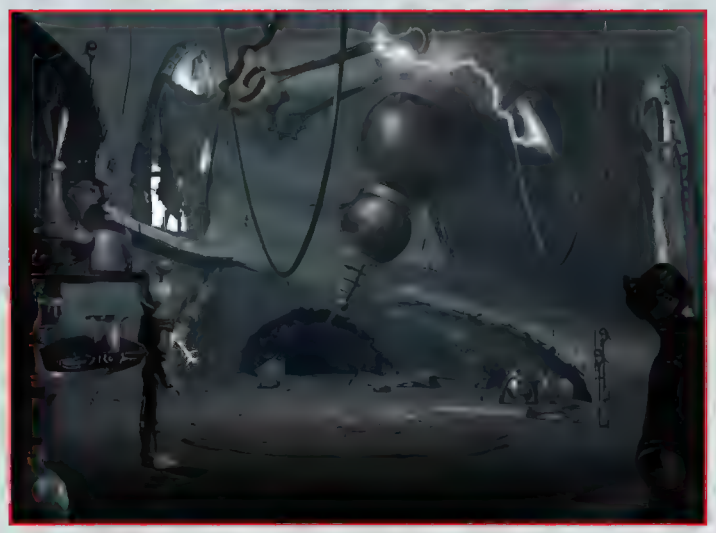
Попадая на первые экраны игры, немедленно понимаешь, что основной задачей авторы ставили перед собой создание атмосферы. Она присутствует в каждом камне, каждом вычурном завитке, в каждом затемненном фоне и умудряется по-настоящему «склеивать» картину в единое целое. Стиль **Liath** весьма похож на недавнюю Of Light & Darkness, только в данном случае игру можно назвать несколько проще — Of Darkness, поскольку темные и холодные тона используются в ней намного чаще. Мы говорим лишь о стиле, поскольку в остальном Liath совершенно не похожа на Interplay'евского сюр-монстра. В стандартной выверенной временем и опытом адвенчуре всегда имеется два основных элемента — разговоры и работа с предметами. В **Liath** авторы почти отказались как от одного, так и от другого. Это, впрочем, совсем не значит, что в игре нет разговоров или предметов. Они есть, и в достаточном количестве, однако основу игровой части занимают бесконечные упражнения главного героя в магическом мастерстве. Это меняет весь игровой процесс. К примеру, в самом начале игры, попав в тюремную камеру и оказавшись скованным наручниками, герой не ищет отвертку, бензопилу или ключ от оков, а попросту залезает к себе в основное меню (сделанное с отменным вкусом), и использует соответствующее заклинание, позволяющее ему в обычном состоянии открывать запертые замки. Скажете, просто? Да, возможно, но ведь и игра только начинается. В дальнейшем вам придется сталкиваться с такими загадками, для решения которых потребуется не просто применение хорошего заклинания, но и использование предметов в комбинации с магией. Нельзя, конечно, сказать, что такой «магический» подход может считаться большим новаторством, ведь в этой области игра многое взяла от последнего Zork: Grand Inquisitor. Однако, в связи со своей высокомистической сущностью, шутить себе **Liath** не позволяет. Вообще, признаться, во время путешествий по мрачным мирам **Liath** складывается впечатление, что игра воспринимает себя слишком серьезно. Однако, уверен, многим такой подход понравится. Необыкновенно интересно исполнены в **Liath** моменты общения с героями. Вместо игрового экрана вам показывают статичные картинки наподобие комиксов, прекрасно отрисованные и снабженные текстом, который, разумеется, зачитывается вам вслух весьма приличными, хотя и не гениальными голосами. Озвучка, разумеется, пока что несовершенна, и потому диалоги встречаются не часто.



Есть в той версии, которую наш журнал имел возможность увидеть, и несколько достаточно серьезных недостатков, касающихся, в основном, интерфейса. Поскольку игровое действие разворачивается на весь экран, места для интерфейса и стандартных команд на нем не остается, и поэтому любая манипуляция с предметом или применение магии занимают уйму времени. Сначала надо вызвать окошко интерфейса (повторюсь, очень интересно и красиво сконструированное), затем выбрать команду, еще немного побродить по меню и только тогда... Думаю, до выхода игры этот недостаток должен быть исправлен.

Liath принадлежит к категории игр «не для всех». Это весьма спокойная и завораживающая приключенческая игра, которая навряд ли придется по вкусу любителям хитовых жанров 3D Action или стратегий. Однако поклонники Adventure должны оценить ее по достоинству. Я, к примеру, уже оценил. Дело за вами.

СИ



Сергей ОВЧИННИКОВ

TUNGUSKA: LEGEND OF FAITH

PC

Компьютерные игры очень легко поделить по территориальному признаку. Правильно, бывают игры японские, которые ни с чем не спутаешь, и американские, то есть все остальные. Однако такая классификация не вполне рациональна. Стоит лишь один раз взглянуть на игры, которые делают в старушке-Европе, как становится ясно — они практически никогда не бывают похожи на американские. И дело тут даже не в том, какие лучше, какие хуже. Придется согласиться, что доля хитов у американцев намного выше, но зато европейские игры практически всегда отличаются неординарностью. Есть в них какая-то изюминка, тонкие намеки, едва уловимые моменты. Как ни странно, похоже, что особенности европейского кинематографа передались и на игровой рынок. Если посмотреть на продукцию «локомотивов» европейского игрового движения Bullfrog, Infogrames, Cryo, Ubi Soft, Codemasters, даже Rare, в них всегда можно заметить массу отличий от стандартных подходов к игровому рынку в Штатах. К чему эти долгие рассуждения? Пытаясь раскрыть такую территориальную градацию игр, я надеюсь «наползти» на решение — к какой категории можно было бы отнести российские игры. И все увереннее прихожу к выводу, что наши игры — типично европейские. Если вы видели «Вангеров», то согласитесь немедленно. Да и не только «Вангеров». Практически каждая игра у нас блещет самобытностью. И примером для молодых отечественных разработчиков служат именно европейские игры. Вот, к примеру, Time Commando французской Adelline (купленной недавно самой Sega). И новый проект компании «Амбер» — **Tunguska: Legend of Faith**, который соединяет в себе все лучшее, что авторы почерпнули из игр жанра action.

Платформа: **PC**
Жанр: **Action**
Издатель: Амбер
Разработчик: **Амбер**
Дата выхода:
осень 1998 года
Интернет:
http://www.amber.ru

Как вы уже, наверное, догадались, **Tunguska** — это полигонный Action на фоне отрендеренных заранее фонов. Огромное количество драк с солидным набором противников (более пятидесяти) и немного головоломок. Все вместе образует совершенно неповторимую «кашу», от которой в восторге пребывала не одна тысяча игроков. Игра «Амбера», несмотря на очевидную схожесть концепций, имеет несколько весомых преимуществ — весьма красивую графику с отличной работой камеры, сильную сюжетную линию и обилие средств для уничтожения противников. По количеству вооружения и ударам, используемым героем, игру можно сравнить, пожалуй, с Tekken. Главный герой путешествует сквозь пространства и целые эпохи, начинает буквально с нуля, имея в запасе лишь собственный меткий кулак, быстрые ноги и некоторое количество здоровья. Здоровье, впрочем, весьма скоро закончится, если вы срочненько не позаботитесь о некоторых мерах для выживания. Драться придется со стражниками, рыцарями, обученными самым прогрессивным видам рукопашного боя с применением оружия, и еще со многими, многими и многими врагами. Разработчики обещают нам весьма солидный запас разнообразия, так что игра, просто-таки пропитанная действием, не должна быстро надоедать. Выход игры запланирован на осень этого года. Короче, запаситесь каким-нибудь оружием и ждите.

СИ

АЛЛОДЫ: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ

PC

Сделать продолжение известной игры давным-давно стало доброй традицией в игровой индустрии. Фактически выпуск продолжения — это новое рождение игры. Учитывая просьбы и пожелания игроков, общую направленность рынка, разработчики как бы исправляют те свои ошибки, которые можно было увидеть только после выхода игры. Это почти уникальный шанс сделать идеальную игру, и мало тех, кто им не воспользовался. Вот и Nival Entertainment решила порадовать игроков продолжением **Аллодов**.

Конечно, большинство поклонников **Аллодов** интересует, что в продолжении останется прежним, а что изменится. Начнем с того, что графический движок, принципы и цели останутся неизменными. Этого, в принципе, и следовало ожидать. Однако можно с уверенностью говорить, что если в **Аллодах: Печать Тайны** что-то вам не понравилось, то **Повелитель Душ** наверняка придется по вкусу. Разработчики действительно серьезно отнеслись к просьбам и пожеланиям игроков и действительно многое изменили.

Во-первых, появились два новых города, каждый из которых отличается своими функциями. Во-вторых, игрок отныне принимает самое непосредственное участие в формировании сюжета игры, свободно выбирая маршрут между городами и миссиями. В-третьих, совершив в какой-нибудь миссии что-то, непредусмотренное сценарием, вы сможете сами сформировать содержание следующих миссий. В общем, как вы видите, **Аллоды** наконец-то приобрели свойственную большинству RPG свободу развития игрового процесса. Вы можете идти туда, куда хотите, делать то, что хотите, и, что самое главное, то, что вы сделали, важно для того, что случится дальше. Герой сам участвует в создании своей дальнейшей судьбы. Для подобной игры сие необычайно важно, именно от этого зависит, как игрок будет чувствовать себя: как в тесной коробке или как в настоящем фэнтезийном мире.

Разумеется, разработчики обещают в обновленных **Аллодах** новые типы местности, улучшенный интерфейс, улучшенный искусственный интеллект и еще много всего другого. Ну, а для того, чтобы сказать свое последнее слово, нам придется дождаться выхода игры.

СИ

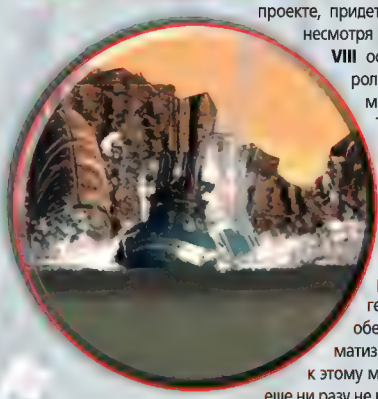
Платформа: **PC**
Жанр: **RPG/стратегия**
Издатель: 1С
Разработчик:
Nival Entertainment
Выход:
4-й квартал 1998 года
Интернет:
http://www.nival.com

FINAL FANTASY VIII

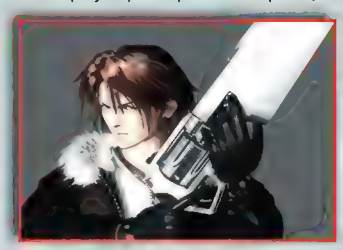
PS

Платформа: PlayStation
Жанр: RPG
Издатель: Square Electronic Arts
Разработчик: Square
Дата выхода: 1999 год
Интернет: www.squaresoft.com

Ни один обзор фэнтезийных игр не может обойтись без упоминания Final Fantasy. К счастью, политика Square по предоставлению журналистам новых материалов о своих играх буквально каждую неделю позволяет нам возвращаться к **Final Fantasy VIII** сколько угодно раз. Одним словом, нам всегда будет чего рассказать нашим читателям по поводу этой игры.



Для тех же, кто пропустил наш первый репортаж об этом долгожданном проекте, придется напомнить вновь, что, несмотря ни на что, **Final Fantasy VIII** остается самой ожидаемой ролевой игрой на любом формате. Причин тому масса. Тут тебе и завораживающая своим качеством графика, и самые лучшие в индустрии видео ролики. Нельзя забыть и про заметно похорошевший дизайн персонажей, которые более не походят на героев комиксов, а также обещанный нам полный драматизма суперсюжет. Прибавьте к этому марку Final Fantasy, которая еще ни разу не разочаровывала игроков, и



вы получите хит первой величины, продажи которого во всем мире побьют все рекорды. И хотя в вышесказанным есть определенная доля сарказма, связанная с тем фактом, что мы все-таки пока не совсем довольны тем, куда забрела Square в погоне за прибылями. Но на фоне того, что ее произведения пока еще можно отнести к произведениям искусства, а не к голой коммерции, все наши замечания можно смело пропустить.

Итак, в этот раз представители Square вовсю пытаются нас убедить в том, что главная задача ее разработчиков в данном проекте — создание игры с самой продуманной и совершенной историей в серии и с самыми яркими и запоминающимися персонажами. Начнем с последнего. Как стало известно, главными героями этой игры станут два молодых человека, Squall и Laguna. Первый из них солдат, а второй — журналист. Первому еще нет и двадцати, а второй уже скоро разменяет третий десяток лет. Первый из них по характеру замкнут и агрессивен, а второй, наоборот, добр и общителен. И вот на этих противоречиях и будет построена основа всей истории. Стоит отметить, что образ Squall'а, на самом деле, был навеян как образом главного героя **Final Fantasy VII**, так и образом самого популярного сегодня у женской половины населения актера Леонардо Ди Каприо. К сожалению, это не шутка, а самая что ни на есть истинная правда. Видимо успех американского кинематографа, и конкретно «Титаника», до сих пор не дает спокойно спать продюсеру Final Fantasy. Ну, да Бог с ним, с Ди Каприо, давайте лучше вернемся к сюжету игры.

Итак, как уже было сказано выше, Squall по своей профессии является солдатом, но не каким-то там рядовым пехотинцем. Если верить нашим источникам, то выходит, что он является выпускником самого элитного военного училища в мире **Final Fantasy VII**. Это заведение называется Garden, и в нем на протяжении нескольких лет в полной изоляции воспитываются будущие полководцы и политические лидеры. Правительства всех стран приняли решение, что из выпускников этого училища будет сформирована независимая ни от одного государства или армии элитная группа, члены которой затем могли бы быть приглашены на службу в любую из нуждающихся в них стран. К сожалению, сами выпускники никак не могли влиять на свою дальнейшую судьбу, и им приходилось просто соглашаться на все условия. Тем не менее, в их способностях никто не мог сомневаться, и поэтому все бывшие воспитанники Garden'а всегда занимали самые лучшие посты. И, естественно, чтобы получить такой «приз», ученикам приходилось проходить через множество нелегких испытаний.

Но не все воспитанники Garden'а выбирали себе такой путь. Некоторые из них имели возможность остаться в этом училище и после окончания обучения. Squall, по всей видимости, и был одним из тех, кто не пожелал служить какому-то государству и решил остаться независимым. Для таких, как он, при Garden'е был создан специальный отряд под названием SeeD, стать членом которого было намного сложней. В него допускались только самые выдающиеся ученики, из которых затем формировали такую команду, члены которой отличались бы в самых разных областях. Таким образом, SeeD со временем превратился в самую грозную силу в мире, и к его услугам прибегали лишь в самых опасных ситуациях.

Борис РОМАНОВ

В мире восьмой Final Fantasy магическими способностями обладали только лишь выпускники Garden'а. Все остальные жители этого мира просто не могли или не имели права пользоваться какими-то ни было видами магии. Поэтому на протяжении всей игры вы ни разу не встретите ни одного магазина и, скорее всего, ни одного предмета, который мог бы дать непосвященному такие способности. Стоит напомнить, что такое решение Square было не случайным. Как вы помните, события игры разворачиваются не в сказочном, а в фантастическом мире, в котором наука достигла неимоверных высот. И вообще, данный мир до боли напоминает нашу планету. Города в нем выглядят, как настоящие города, а люди, как настоящие люди. Все в этой игре до предела технократично и реалистично, и магия в ней выглядит уже не как нечто обычное, а скорее, как нечто тайное, загадочное и из ряда вон выходящее. Даже такой неизменный атрибут мира Final Fantasy, как птицы Chocobo, и те претерпят значительные изменения в своем облике. И все это делается для того, чтобы устранить самую большую оплошность, допущенную в предыдущей серии, а именно — явное несоответствие образа героев с окружающей обстановкой, атмосферой игры и ее историей. Таким образом, впервые в истории Square, **Final Fantasy VIII** действительно превратится не в красивую детскую сказку, а, надеюсь, в полноценный серьезный кинороман.

Боевая система игры, к счастью, также претерпела некоторые изменения по сравнению с предыдущей игрой из серии. Наряду с такими привычными командами, как Fight, Magic и Item, во время боя нам будет доступна еще одна команда — Draw. С ее помощью вы сможете «высосать» магию из вашего врага, чтобы затем ее использовать в бою или сохранить на потом. К сожалению, использовать эту магию вы можете лишь однажды, да и не каждый монстр будет подвластен вашему заклинанию. Второй новинкой в боевой системе станет использование во время битв так называемой Guardian Force. По своей сути эта команда будет напоминать призывание на помощь могучих мифических созданий в **Final Fantasy VII**. Но ныне эти создания не просто будут прилетать и улетать, но также станут во время боев учиться и набираться опыта. Кроме этого, уже сегодня стало ясно, что в вашем распоряжении смогут находиться сразу несколько таких созданий. Интересным аспектом игрового процесса станет использование каждым отдельным героем только своей амуниции и оружия. В частности, главный герой игры Squall будет иметь у себя в наличии несколько необычное оружие Gunblade, объединяющее в себе пистолет и меч. Так вот, когда дойдет в бою очередь до Squall'а, на экране появится специальный индикатор для этого оружия. В этот момент вы можете либо воспользоваться командой Fight и ударить мечом, либо дождаться заполнения индикатора, и с помощью нажатия кнопки просто из него выстрелить. Ожидается, что не только у главного героя будут такие особые возможности, хотя говорить что-либо наверняка пока никто не может. Да и вообще, Square — это такая компания, которая может в последний момент все поменять и нам об этом не сказать. К примеру, еще месяц назад нам обещали четыре человека в команде и отсутствие в игре старых персонажей. Теперь же все поменялось, и мы можем наблюдать, что в команде по-прежнему осталось три человека, а список героев пополнили вездесущие Chocobo и постоянные участники серии FF солдаты Biggs и Wedge.

В заключение хотелось вновь подчеркнуть, что рассказ о данной игре является всего лишь одним из серии репортажей, которые мы будем делать по этому проекту. И как бы вы ни любили или ненавидели эту игру, с тем фактом, что за ее разработкой, затаив дыхание, сегодня следит буквально весь мир, говорит о многом. Главное теперь — не перехвалить этот проект и не понастроить в своем уме воздушных замков. Уж больно не хочется затем разочаровываться и снова впустую плакать о кризисе жанра. Тем не менее, надежды на **Final Fantasy VIII** мы все равно строим очень большие и в глубине души надеемся, что все наши мечты наконец-то сбудутся.

СИ

Борис РОМАНОВ

LANDS OF LORE III

PC

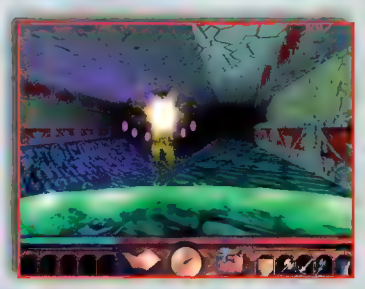
Страна Игр АВГУСТ 1998

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

Платформа: PC
Жанр: RPG
Издатель: Virgin
Разработчик: Westwood Studios
Интернет: www.westwood.com
Дата выхода: зима 1998

Всем известна небольшая, но плодовитая контора под названием Westwood Studios. В недалеком прошлом каждый ее продукт был хитом и шедевром, устанавливающим стандарты в целых жанрах. Как мы называем многие вышедшие в последнее время RTS? Правильно, C&C клонами. Некоторых из них — C&C киллерами. А кто сделал C&C? По количеству же проданных копий можно сказать, что игры от Westwood — это общепризнанные бестселлеры. Но ничто не вечно под луной — года два назад настал период, когда продукция признанных мастеров игровой индустрии перестала нас радовать. Началось все, пожалуй, с третьей Kyrandia, потом Red Alert, а окончательно нас добил **Lands of Lore II**. Причины этого нам не совсем понятны, факт, однако, налицо.

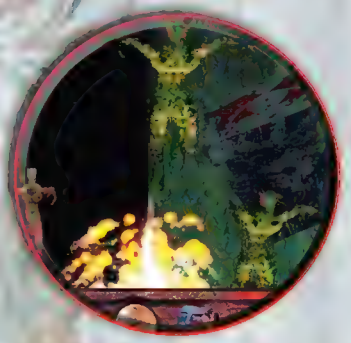
Игра не была провальной (как и все другие игры этого периода), но те два-три года, которые мы ее ждали, сделали свое черное дело. Многократно переносимые сроки выхода в сочетании со своеобразной рекламной политикой Westwood (открыто показываем только тщательно выполненные ролики и куски из них же) заставили ожидать какого-то невообразимого шедевра. Помнится, первый раз мы посмотрели очень качественный фрагмент из грядущего продукта сразу после выхода все того же C&C и с тех пор только и делали, что надоедали всем вопросом «Ну? когда же?!» Тем более что первая часть в свое время и по качеству графики, и по увлекательности происходящего занимала первые места среди ролевиков. А для одного из членов нашего творческого коллектива это вообще был самый любимый ролевик, первый, пройденный им до конца в рекордно короткие сроки.



Но были и пятна на солнце. Не все классические компоненты жанра были представлены в полном объеме. Например, с развитием и экипировкой персонажей многое обстояло не так, как хотелось бы истинным знатокам (то есть, второй половине творческого коллектива). Уж очень облегченные модели были выбраны. Все равно это не помешало с увлечением играть и сохранить самые хорошие воспоминания. Вторая же часть была сделана совсем по-другому и оказалась не исправлением допущенных ошибок и дальнейшим развитием достоинств, а прямо противоположной вещью. Недостатки еще усилились, а от некоторых достоинств... Число персонажей в партии сократилось до одного, система его развития стала примитивнее, чем в Diablo. Оружие и экипировка были какими-то странными: предметов много, но большая их часть годилась только для замусоривания окружающей среды. Характеристики вроде бы мощных артефактов оставались тайной за семью печатями, и игроку приходилось действовать по наитию. Магическая система стала очень однообразной, хотя формально количество доступного волшебства возросло. Анимация их... беднее, чем раньше. О силе воздействия на врагов как оружия, так и магии опять же приходилось только догадываться. AI монстров претерпел некоторые изменения, но на характере сражений это никоим образом не отразилось.

Ну, а самые большие претензии все игроки предъявляли к графике. Качество вышеупомянутых роликов дало совсем не тот эффект, который от них ждали. Они, и правда, сказочно красивы — пожалуй, лучше мы не видели. Но любая сюжетная вставка не может продолжаться вечно. А то, что поджидало геймеров в самой игре, было просто убийственно. В чем состояла роковая ошибка разработчиков? В попытке конкурировать с 3D shooter'ами. Но в них-то движок — это практически вся игра! А силы на разработку уходят те же. Ну, вот и получили что-то уровня DOOM. В 1997 году. Причем, не важно, что с shooter'ами **LoL II** сравнивать просто глупо. И уж совсем убого смотрится попытка оправдаться, приводя в примеры другие, вполне благосклонно принятые массами игры этого жанра. Это уже теперь графика шестого Might&Magic (которая ничем не лучше) не вызывает ни одного бранного слова. Ведь за ним пять его предшественников, создавших определенные каноны серии. Он смотрится ЛУЧШЕ предыдущих частей. А второй **LoL** явно ХУЖЕ первого. По крайней мере, на первый взгляд.

Единственное, что по-прежнему осталось на очень высоком уровне, так это содержательная часть. Интересный сю-



жет и увлекательные загадки — вот что держало нас до самого конца игры.

Ну, да ладно, хватит исследовать историю вопроса, посмотрим, что ждет нас в будущем. По старой доброй традиции Westwood решил не делиться никакой конкретной информацией с широкой общественностью. На их сайте вас поджидает только трогательное «содержание предыдущих серий». В котором в патетической форме поведают, что все зло — от разочаровавшихся в окружающих волшебницах (душечка Скотия) и их родственниках (ее сыночек, против своей воли ставший объектом интересов темных сил). Содержание же третьей серии излагается очень кратенько — похоже, что Землям Знаний и всем живущим в них настает окончательный конец. Какое-то могущественное Зло захватывает души местных жителей. И бродят пустые оболочки неприкаянными по некогда цветущим землям...

Утрем набежавшую слезу и поведаем вам, что ЕЩЕ нам удалось узнать. Естественно, изложенная выше информация вряд ли могла бы послужить поводом для написания нормальной, полноразмерной статьи. Поэтому нам пришлось выйти на охоту и загнать дичь средних размеров. Нашей жертвой стал продюсер Chris Longpre (далее CL), интервью с которым мы дальше и помещаем. Еще вы можете обозреть некоторое количество картинок — но не обольщайтесь. Почти все они происходят из все тех же роликов и не дают никакого представления о качестве движка. Ох, опять на те же грабли. Но если поискать... то можно найти и пару картинок из собственно игры. Узнать их можно по более низкому качеству (печальная шутка). Ну, да ладно, слово разработчикам.

СИ: Предыдущие игры серии отличались очень качественно выполненной сюжетной линией с большим количеством интересных загадок и головоломок. Но она была совершенно линейной. Как насчет нелинейности в третьей части? И есть ли преемственность, связь с предыдущими событиями?

CL: События в LoL III разворачиваются в местности вокруг Гладстоуна. И те, кто играл в первую и вторую части, встретят известных им людей (Dawn, непоседливая Dawn, опять тебя спасать — СИ) и побывают в ранее ими посещенных местах. Но игра полностью самостоятельна. И нет необходимости срочно играть в первые две части, чтобы успешно спасти свою душу в третьей!

LoL3 будет игрой с открытым окружением, где вы можете выбирать как связанные с основной сюжетной линией квесты, так и выполнять лично вам симпатичные побочные задания. В любом порядке и в любое время!

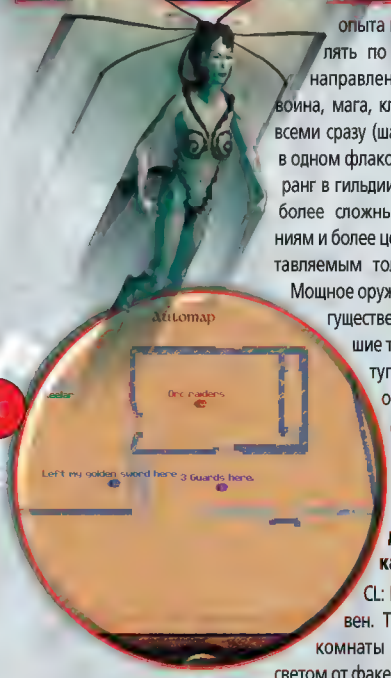
СИ: В LoL II был один герой, но он мог принимать три различных физических воплощения. Что, несомненно, было интересным. Будет ли что-то подобное в новой игре?

CL: Главным персонажем является Copper LeGre', сын принца Эрика, который был братом короля Ричарда. В его жилах также течет кровь дракоидов. Когда вы начинаете свои приключения в Гладстоуне, четыре главных гильдии города предложат вам выбрать себе спутника. Выбирать можно из следующих персонажей: Griselda Homoculus, Goldy Glitterfay, Lig the Iron Golem и Syruss Shadow. Все они, естественно, обладают разными талантами и возможностями. Этот компаньон будет сопровождать основного героя всю игру и дополнять его собственные способности.

СИ: Во второй части игры были уменьшены и без того не очень обширные способности героя. Будет ли в третьей части больше характеристик, талантов, уровней etc?

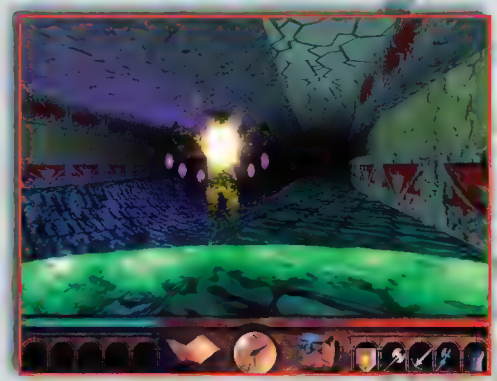
CL: Да, мы разработали новую систему создания и развития персонажа. Когда вы начинаете игру, исследуя Верхний Гладстоун, то обнаружите, что существуют четыре гильдии, которые очень интересуются главным героем. И очень хотят заполучить его в свои ряды. Если присоединиться к одной или нескольким из этих гильдий, то можно получить в награду новые способности, которые сильно облегчат решение проблемы, вставшей перед жителями Земель Знаний. Полученные очки

опыта можно будет распределять по четырем возможным направлениям, делая из героя воина, мага, клирика или вора. Либо всеми сразу (шампунь и кондиционер в одном флаконе — СИ). Также растет ранг в гильдии и появляется доступ к более сложным и выгодным заданиям и более ценным услугам, предоставляемым только членам гильдии. Мощное оружие, крепкая броня, могущественные артефакты и лучшие тренеры станут вам доступны после получения определенного ранга.



СИ: Будет ли игровой мир более интерактивным, перестанет ли он быть простой декорацией? Графика. Какой она будет?

CL: LoL III очень интерактивен. Туннели обрушиваются, комнаты освещаются цветным светом от факелов и магии, секретные рычаги открывают двери, etc. NPC помнят ваши поступки и корректируют свое поведение. Нагруби торговцу — и мигом очутишься вне стен его лавки. Добыча особых предметов служит для получения информации и ребра! Более того, даже сюжетная линия зависит от выбранной линии поведения — ведь события определяются людьми, населяющими окружающие пространства. Нужные вам NPC вполне могут в самый неподходящий момент покинуть свои дома, если пренебречь их интересами, и не защитить от надвигающейся опасности!



СИ: Оружие и доспехи. Будут ли в LoL III магические предметы с долгим и славным прошлым?

CL: Да. Многие из старых фаворитов первых двух игр опять встретятся на вашем пути (Thohans Sword, Darkstorm, etc). Плюс много новых, еще более могущественных артефактов. В нашем новом Журнале будут записаны все их уникальные характеристики. Но только после получения соответствующей информации. Чтобы ее получить, нужно либо самому стать магом, либо воспользоваться услугами соответствующей гильдии.

Вообще Журнал станет ценнейшим сборником информации. В нем будет подробно описано действие всех доступных вам заклинаний. Описания монстров будут становиться все более детальными в зависимости от числа одержанных побед. По мере развития событий, расширится раздел снадобий и зелий. Полученные задания также автоматически фиксируются.

СИ: Система магии. Есть ли какие-нибудь изменения?

CL: К уже существующим тридцати волшебствам мы добавили еще тридцать пять (!). Они будут в сферах Разрушения, Света, Тьмы, Плазмы, Клинков, Огненных Звезд и Охранных Заклинаний.

Изменена система применения магии. Новый интерфейс позволит вам сплетать ранее невиданные комбинации различных волшебств!

...М-дааа. Планов (и обещаний) громадье. Выглядит очень заманчиво. Почти как полноценный ролевик. А может, даже хит? Тем более что многие из идей уже были успешно опробованы в таких бесспорно успешных играх, как Daggerfall и Ultima Online. Да и в куче других. Обещаем и дальше время от времени информировать вас о ходе этого проекта. Если же все обещания будут выполнены, то вполне можно говорить о том, что в бескрайних просторах виртуальной реальности появится новый живой и полнокровный мир — мир **Lands of Lore**. Без всяких номеров. Ну, а с продолжениями у Westwood не заржавеет.

СИ

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

ИДИОТСКИЙ ЧЁРНЫЙ ЮМОР; НИЧЕГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО И ПОУЧИТЕЛЬНОГО; СТЕРЕОТИПЫ, КОТОРЫЕ НИКТО НЕ ВОСПРИНЕМАЕТ СЕРЬЁЗНО; ИНТЕРФЕЙС ПРОСТОЙ, КАК И ВАШ ТУПОВАТЫЙ СОСЕД, И ВСЁ ЭТО ВЫ МОЖЕТЕ УВИДЕТЬ В ЗАНИМАТЕЛЬНОЙ ИГРЕ "ПРИКЛЮЧЕНИЯ ИНОПЛАНЕТЯНИНА"

СПРАВОЧНИК АЛЮБВИТЕТЛЯ 20

НАИБОЛЕЕ ПОЛНЫЙ НА СЕГОДНЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ КАТАЛОГ НА НЕСКОЛЬКО ТЫСЯЧ НОВЫХ И ПОДЕРЖАННЫХ АВТОМОБИЛЕЙ, С ОПИСАНИЯМИ И ТЕХНИЧЕСКИМИ ХАРАКТЕРИСТИКАМИ. ПОЛНЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ И ИНТЕРАКТИВНАЯ СИСТЕМА "ЭКЗАМЕН В ГАИ". РАССКАЗ О ВЕДУЩИХ АВТОМОБИЛЬНЫХ ФИРМАХ ВСЕГО МИРА, СТАТЬИ И СПРАВОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ТЕМЫ: ЗАКОН И АВТОМОБИЛЬ, ГАИ, СТРАХОВАНИЕ И МНОГОЕ ДРУГОЕ. ВСЁ ВЫ НАЙДЁТЕ В НОВОМ"СПРАВОЧНИКЕ АВТОЛЮБИТЕЛЯ 2"

akella™

-Постоянно обновляемый ассортимент Более 1000 наименований CD-ROM и Video CD
-Выгодные условия для дилеров.
-Низкие цены и система скидок.
-Доставка в регионы.

МОСКВА

КУЗНЕЦКИЙ МОСТ 18

МАГАЗИН "РОНиС" тел.928-0431 ул.Мясницкая д.20
"ДОМ ИГРУШКИ" тел. 238-0096 ул.Большая Якиманка д.26
Компьютерный салон "СОЛЯРИС" ул.Солянка 1/2 стр.1 тел. 230-6057
Детский мир "ВИННИ" Рублевское шоссе д.20 корпус 1
Детский мир "ПЛАНЕТА МАЛЫШЕЙ" ул.Перовская д.31
"ДОМ КНИГИ" на Новом Арбате секция 8
Компьютерный салон "ИНФОРТ" пр-т Буденного д.1/1 тел.365-3381
Магазин "НЬЮТРЕЙД" тел.247-9155 Комсомольский пр-т 24/2
Компьютерный салон "МАРВИ" ул.Покровка д.6 тел. 206-8057
МАГАЗИНЫ фирмы "КОМПЬЮЛИНК"

НАШ ОПТОВО-РОЗНИЧНЫЙ МАГАЗИН
находится по адресу :
Москва, ул. 2-я Фрунзенская, д.10 крп.1
тел. (095) 242-03-23, 742-40-19,
742-40-23, факс (095) 242-88-98

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:
СП Дом книги на Невском,
ООО"ЛАДИС" тел.291-7924,108-4777
ООО"RACHEL" тел.210-4452
ООО"ЛАЙТ-ПРО"тел.311-8312
ВОРОНЕЖ
ООО "МУЛЬТИМЕДИА & ..."
394000 ул.Среднемосковская д.27
КАЗАНЬ:
"САН-МУЛЬТИМЕДИЯ"тел.75-5615
АБАКАН:
"ФТМ-ОФИС" тел.4-4691
ЧЕРЕПОВЕЦ:
"СКИФ"магазин, пр-т Победы, 159
БЛАГОВЕЩЕНСК
"Эстел" 44-4846
ВОЛГОГРАД
Клуб любителей компьютерных игр
34-3576

ЕКАТЕРИНБУРГ:
"TIM"Ltd. тел.42-4779
ТОЛЬЯТТИ:
ТД"КАРАВЕЛЛА"
б-р 70 лет Октября, 47
ЧЕЛЯБИНСК:
"КОМПАКТ-СЕРВИС"тел.(35-12) 37-1452
ИРКУТСК
Торгово-выставочный зал "Меркурий" 53-2377
КАЛИНИНГРАД
"Вест-Инвест" 46-7068
ПЕНЗА
ГКЦ "ГОСНИТИ" 52-3388
РИГА
Ул. Аудею 7/9 "Arcade" 22-3487

БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ НА БОЛЕЕ 1000 НАИМЕНОВАНИЙ CD-ROM И VIDEO CD ДИСКОВ ОХВАТЫВАЮЩИЙ ВЕСЬ РОССИЙСКИЙ АССОРТИМЕНТ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ НА НАШЕМ СЕРВЕРЕ WWW. AKELLA. COM. ИЛИ ЗАКАЗАТЬ ПО ТЕЛЕФОНУ (095) 230-37-66 ИЛИ ПОЛУЧИТЬ ПО ПОЧТЕ ЗАПРОСИВ ПО АДРЕСУ: 113054 МОСКВА А/Я 35 "ПОСТ-ПРЕСС". СРОК ДОСТАВКИ ДИСКОВ ОКОЛО 2-Х НЕДЕЛЬ. ОПЛАТА ПРИ ПОЛУЧЕНИИ

WWW. AKELLA. COM
НОВОСТИ И БЕСПЛАТНАЯ ЛОТЕРЕЯ

СКОРО!

МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

Между небом и землёй

УНИКАЛЬНАЯ МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ НА 2-Х CD-ROM, СОДЕРЖАЩАЯ ВСЕ АЛЬБОМЫ, ВИДЕОКЛИПЫ, ТЕКСТЫ ВСЕХ ПЕСЕН С АККОРДАМИ, БОЛЕЕ 1000 ФОТОГРАФИЙ И ВСЁ, ЧТО КОГДА-ЛИБО БЫЛО СВЯЗАННО С ЛЕГЕНДАРНОЙ РОК-ГРУППОЙ "КРЕМАТОРИЙ"

BESTIARY

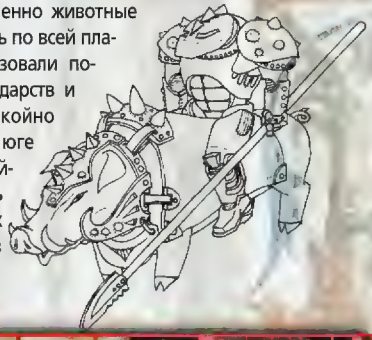
PC

Платформа: PC
Жанр: стратегия в реальном времени
Издатель: Electrotech Multimedia
Разработчик: MiST Land
Дата выхода: начало 1999 года
Интернет: http://www.electrotech.ru

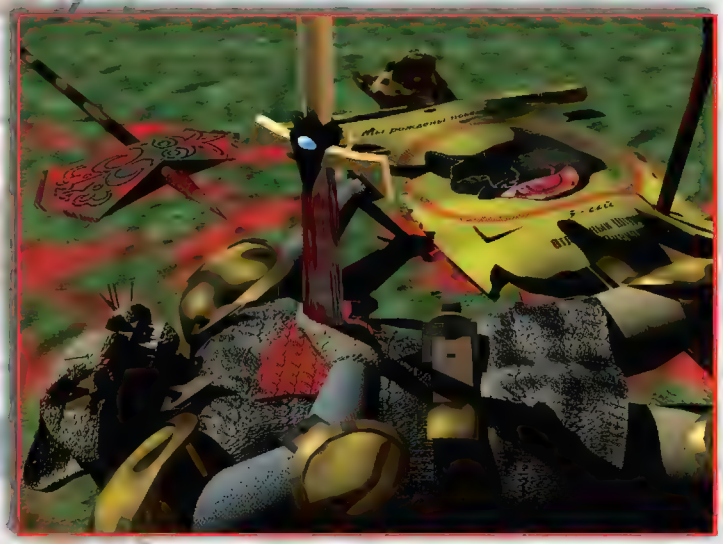
Меня проект Bestiary удивил во всех отношениях. Мы уже привыкли к тому, что российские игры в большинстве своем оригинальны. Наши разработчики склонны сами изобретать велосипед, придумывать новые игровые элементы, а также скрещивать совершенно несовместимые жанры. Однако не было еще такой игры, в которой в разумной степени было бы объединены самые лучшие игровые традиции и более оригинальные новации разработчиков. Похоже, что такой игрой окажется **Bestiary**.

Представьте себе WarCraft II. Строительство, оборона, сложные стратегические операции... Теперь Myth. Полная трехмерность, отличный графический engine, великолепная физическая модель... Теперь 7 Kingdoms. Глобальность, дипломатия, торговля... А теперь объедините все это вместе в одну игру, справив изрядной долей RPG. Именно такой игрой и окажется в итоге пресловутый **Bestiary**. Это как раз то, что давно хотел получить каждый из нас.

Между тем, **Bestiary** — это нечто большее, чем просто война кошек и мышек. Сюжет игры, о котором вдохновенно говорят разработчики, меня не просто удивил, а скорее разрушил все мои понятия о сюжете как таковом. В **Bestiary** — это описание настоящего мира. Судите сами. Действие, как это ни странно, происходит не в далеком прошлом, а, несмотря даже на всю фэнтезийность действа, в далеком будущем. Итак, в будущем над животными начали проводиться странные эксперименты. Еще больше человечество было поражено невероятно странными результатами — животные превратились в разумных существ, подобие людей. В конце концов, закончилось это все самым неожиданным способом: эксперименты были признаны незаконными, а всех животных, над которыми проводились изменения, решено было вывезти на далекую необитаемую планету. Однако в пути с космическим кораблем, перевозящим новые формы разумной жизни, случилось невероятное. В итоге корабль оказался в другом измерении. Но экипаж не растерялся и выполнил-таки задание до конца: высадил животных на близлежащую планету, которая вполне подходила для жизни своими физическими параметрами. Постепенно животные расселились по всей планете, образовали подобия государств и стали спокойно жить. На юге вели спокойную жизнь мирных торговцев медведи, на цен-

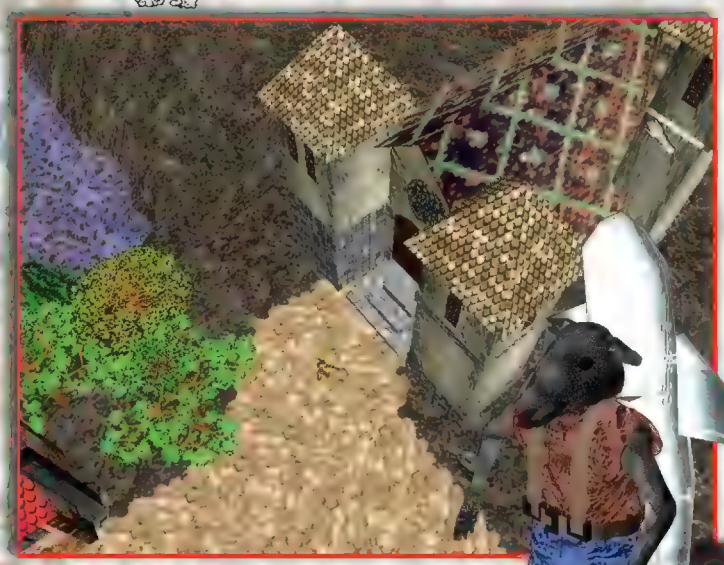


3-е картографическое имперское упр



тральном острове жили выдры. Коты, мыши и собаки также нашли себе пристанище. Но, как это часто бывает, мирную жизнь нарушили постоянные войны. Самый резкий конфликт вспыхнул между мышами и кошками. Антагонизм между ними достиг апогея и превратился в ужасную кровопролитную войну, в которую оказались так или иначе втянуты все другие расы. Кто победит в этой войне, чем все это закончится, зависит от вас. Вам определять дальнейший ход сюжетной линии.

Около 100 миссий за обе стороны — это много. Но разработчики из MiST Land на этом не остановились. Схема прохождения миссий очень часто разветвляется, все в итоге будет зависеть от ваших действий. Так, предполагается, что в Bestiary будет не одна концовка и даже не две, а несколько за обе стороны. Абсолютно все зависит от вас. Иной раз, чтобы предопределить ход игрового сюжета, достаточно лишь выбрать в миссии направление движения своего войска. В итоге перед нами практически полная свобода в создании сюжетной линии.

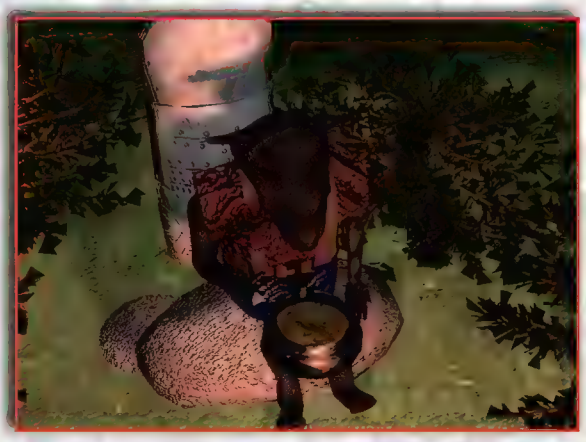


Задания в миссиях будут весьма оригинальны. Банальное «перебить всех врагов» в **Bestiary** вы вряд ли встретите. Где-то нужно спасти кого-то из тюрьмы, где-то захватить какое-то стратегически важное место. Причем, если вы благополучно проваливаете миссию, игра на этом не заканчивается — просто сюжетная линия отклоняется в сторону. Даже обычные сражения будут отличаться оригинальностью, хотя бы потому, что они будут проходить в совершено разных местах: на открытой территории, в замке, на улицах города.

При этом в **Bestiary** есть и экономический аспект. Добыча ресурсов, строительство — все это в игре есть. Добывать придется дерево и золото. Но, разумеется, из дерева каменный замок не построишь, а потому придется вести торговлю с другими расами. А для того, чтобы вести торговлю с другими расами, необходимы соответствующие дипломатические отношения. Вот мы плавно и подошли к дипломатии в игре. Приведу простой пример. Допустим, вы помогаете медведям в военном плане, охраняете от посягательств врага их торговый караван. Значит, в дальнейшем медведи сами будут с радостью вести с вами торговлю, а потом, возможно, даже предоставят мощный флот. Однако если вы сами нападете на торговый караван медведей, а стимул для этого тоже есть, то медведи постараются заключить соглашение с вашими врагами и не только не будут вам помогать, но и торговлю с вами вести откажутся. Как заверяют разработчики, это один из самых типичных игровых моментов, из коих состоит весь **Bestiary**.

Bestiary продуман до самого последнего названия, до самой незначительной детали. Так, разработчики, наверное, впервые задумались о том, как происходит процесс появления юнитов у игрока. Действительно, кто из нас не размышлял о том, каким образом из золота и дерева в War-Craft II создаются лучники. В **Bestiary** ничего подобного не будет. Помимо экономических ресурсов в игре имеются ресурсы военные. Теперь солдат вы будете не «строить», а нанимать. Вы просто заказываете в близлежащем городе того же лучника, и через некоторое время, необходимое для достижения вашего местоположения, он переходит в ваше подчинение. Именно поэтому в игре существует количественный лимит на юниты. Так во всем государстве может оказаться, к примеру, лишь восемь магов.

Ролевушных элементов в **Bestiary** тоже предостаточно. Юниты набирают



experience, участвуя в боях, у каждого из них есть свой набор параметров, которые с течением игрового процесса изменяются. У всех воинов будет мораль, сила удара, скорость передвижения. У лучников есть такое понятие, как меткость, а у воинов — точность удара. Да-да, в зависимости от того, куда и как бьют ваши воины, будут различные повреждения у противника. Так, например, у некоторых юнитов прекрасная броня спереди, однако сзади они ничем не защищены. К тому же поворачиваются они очень медленно. Тактика борьбы с ними сразу становится ясна.

В каждой миссии будет один уникальный герой со своим набором характеристик и параметров. В непосредственной близости от него юниты будут сражаться на порядок лучше, а их мораль будет более стойкой. Кстати, проиграть можно только если потеряешь героя. Именно поэтому его следует как можно реже использовать в боях.

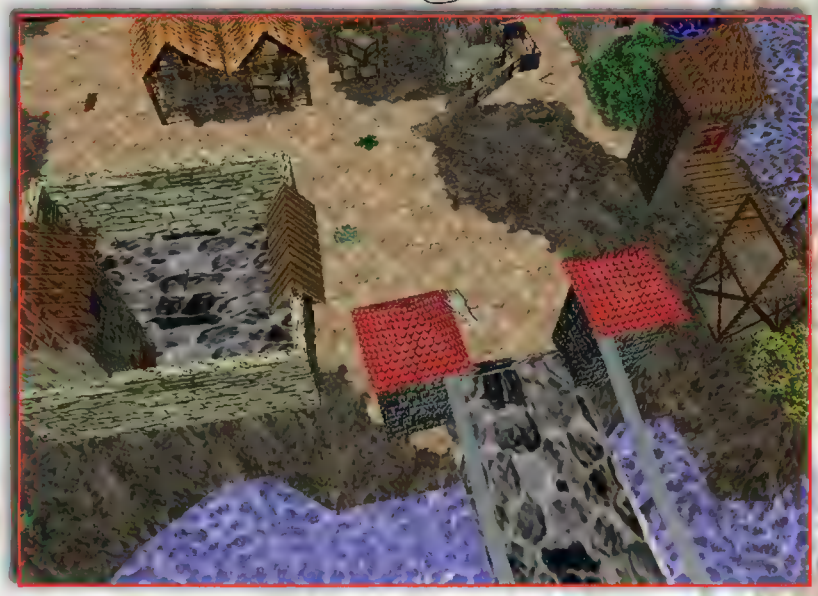
Присутствует в игре и физическая модель, очень похожая на Myth. Особенно ярко это демонстрируют лучники. Представьте себе такую ситуацию. Вы выстраиваете два ряда лучников — один за другим. Тот ряд, что стоит впереди, стрелять, конечно же, будет, а вот второй — никак не сможет.

Проблема решается очень просто: надо приказать юнитами в переднем ряду присесть. Как видите, физическая модель всячески смешивается с тактикой, которой в большинстве real-time стратегий сильно не хватает. Однако на точность стрельбы будут влиять и другие параметры: погодные условия, сила ветра и даже мораль. В общем, всего хватает.

Графический engine уже сейчас превосходит Myth и иже с ним. Полная трехмерность и свободное управление камерой обзора (масштабирование и изменение угла) — ничего лучшего на данный момент нельзя представить. Даже юниты не спрайтовые, как в Myth, а полигональные. В среднем один юнит состоит из семидесяти полигонов. В графическом отношении Bestiary выполнен безукоризненно. Сырая, не оптимизированная демо-версия под Direct 3D шла очень живенько и вполне удовлетворительно. Однако разработчики обещают, что скорость в финальной оптимизированной версии игры будет еще выше. Большие холмы и долины, реки и озера выполняют не только эстетические функции, но и самые что ни на есть практические. Невероятно красивые полигональные здания, каждое из которых, кстати говоря, интерактивно, прекрасные каменные мосты, огромные замки, рядом с которыми воины кажутся совсем маленькими — все это есть только в **Bestiary**.

Пока даже представить себе все это сложно в одной игре. Чем в результате окажется **Bestiary**, пока неизвестно. Однако можно с уверенностью говорить о том, что игра представит собой новый шаг в развитии real-time стратегий, в которых каждый уровень — мир, а каждая победа — результат участия самого игрока, а не туч мамонтов или огров.

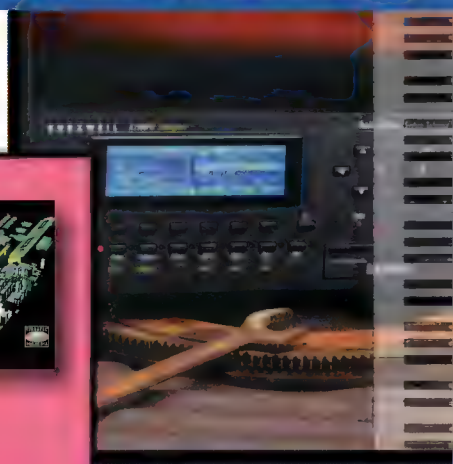
СИ



Дмитрий ЭСТРИН

Всё познаётся в сравнении...

...Выбери себе лучшее!



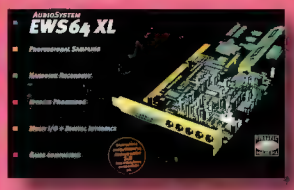
Guillemot

MaxiSound GameTheater 64
MaxiSound HomeStudio 64 Pro

Hanmesoft

Sound Track 128 Ruby
Sound Track 128 Ruby DVD
Sound Track 128 PCI

TerraTec



AudioSystem EWS64S
AudioSystem EWS64XL

Yamaha

DB-50XG
DB-60XG

Turtle Beach

Daytona PCI
Malibu Surround 64
Montego A3D Xstream
Multisound Pinnacle

AVM Technology

Apex
Apex Pro

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

для игр, мультимедиа и музыки

- широчайший ассортимент
- профессиональная консультация
- системная интеграция

MPC CLUB

Мультимедиа Клуб – дистрибутор мультимедийного оборудования №1

тел. 943-9290, 943-9293, 158-5386, факс 158-8975 e-mail: azazello@online.ru http://www.mpcclub.ru

Где купить Москва: **«Офис+»** (м. Сокол) 158-7351 • **«Диалан»** (Савеловский компьютерный рынок) 784-7244 • **«Формоза»** (м.Китай-Город) 917-0125 • **«Компьютерный мир»** (м. Тургеневская) 928-7392 • **«Глэдис»** (м. ВДНХ) 974-6005 • **«Никс»** (м. Алексеевская) 216-6934 • **«Всё для дома»** (м. Китай-Город) 925-4254 • **"Диал Электроникс"** (м. Китай-Город) 916-0046 • **«Астроваз-Информатик»** (ВДНХ) 181-9970 • **«R-Style»** (м. Отрадное) 903-6818 • **«Новалайн»** (м.Авиамоторная) 273-8948 • **«Компьютер-Сервис»** (м. Петровско-Разумовская) 488-3327 • **Митинский рынок,** место С-14
Региональные дилеры: **«Астерия Клуб»** (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • **«КО-Систем»** (г. Уфа) (3472) 530-561 • **Тюменский ЦУМ** (3452) 361-460 • **«O'Key»** (г. Краснодар) (8612) 547-443 • **«Player Club»** (г. Волгоград) (8442) 344-268 • **"Кит"** (г. Самара) (3462) 790-080 • **«ДИ&К»** (г. Ростов) (8632) 527-573 • **«Велгас»** (г. Новосибирск) (3832) 216-164

GRAVIS

World Leader in PC Game Controllers

4 быстродействующие кнопки – полный контроль над огневой мощью

Эргономичная пистолетная рукоятка с удобным упором

Демпфированное колесо для точного управления газом

Blackhawk

Тяжелое устойчивое основание

13 программируемых кнопок для быстрого управления без использования клавиатуры

Руль высоты и сектор газа (с Т-образной рукояткой) – для точного управления полетом

Тяжелое устойчивое основание

8-ми позиционный переключатель обзора

Эргономичная пистолетная рукоятка с удобным упором

Firebird 2

Настраиваемая жесткость рукоятки – гарантия удобного управления

XENOGEARS

PS

Платформа: PlayStation
Жанр: RPG
Издатель: Square Electronic Arts
Разработчик: Square
Дата выхода: октябрь 1998
Интернет: www.squaresoft.com

Любовь японцев к гигантским роботам понять нелегко. Трудно встретить хотя бы одну популярную японскую игру, в которой не были бы задействованы хоть как-то эти адские машины уничтожения. Но вот чтобы построить на их основе настоящую RPG, а не стратегию или симулятор, до Square, кажется, никому в голову не приходило. Square как раз и отличается от всех остальных компаний именно тем, что предоставляет своим родным игрокам именно то, что они хотят в каждый конкретный момент времени. И именно поэтому их игры практически постоянно бьют все рекорды продаж, несмотря даже на отнюдь не самые положительные отзывы прессы. **Xenogears** не стала исключением из правил. Вышедшая в начале этого года в Японии, данная игра также попала под обстрел критиков и, при всем при этом, опять была продана гигантским тиражом. В чем здесь секрет? Да ни в чем. Просто Square в очередной раз дала покупателям все то, чего они хотят, а именно гигантских роботов, великолепную историю, отличную анимацию и вполне стильную графику. Одним словом, в данном продукте компании удалось объединить все самые любимые японцами вещи и завернуть все это в красивую упаковку.

Но мы-то с вами, к сожалению (или к счастью), не японцы, и на нас присутствие в игре гигантских роботов и рисованной анимации оказывает совершенно обратное действие. И именно поэтому каждый раз, как только такая игра появляется на горизонте, нам, журналистам, приходится всеми правдами и неправдами уговаривать вас на минутку забыть о своих пристрастиях и посвятить хотя бы пару часов продукту в надежде на то, что после этого вы уже сами все поймете.

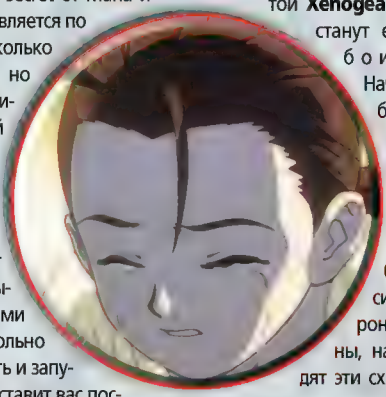
Скажем сразу, **Xenogears** вряд ли можно отнести к играм класса «must buy», и, как мы уже сказали выше, в момент выхода в Европе ей не удастся избежать заслуженной критики. Тем не менее, как один из самых удачных экспериментов, которые предприняла Square в последнее время, данная игра заслуживает нашего пристального внимания.

Действие **Xenogears** разворачивается в далеком будущем в одной из колоний на далекой планете. Естественно, в игре не обошлось без мировой войны. Она приобрела по-настоящему глобальные масштабы после принятия на вооружение враждующими сторонами гигантских человекоподобных роботов, которым было дано название «Gears». Главным героем игры выступает изгнанный из своего родного города молодой человек по имени Fei. Ему предстоит на протяжении всей игры найти ответ на один вопрос: кто он такой и что это за злая, разрушительная сила, которой он обладает. На пути к разгадке ему, естественно, повстречаются и все остальные персонажи игры, дружественные и не очень. Однако его история не станет простой и понятной. Как и в лучших японских и прояпоненных фильмах, в ней будет гораздо больше вопросов, нежели ответов. Даже вступительный мультфильм, и тот кажется поначалу вырванным из контекста. Вопросы же, которые задает эта игра, вообще не свойственны такому «примитивному» виду развлечений, как видео игры. Ведь, согласитесь, далеко не каждая книга, а тем более какая-то там игра, застав-

Борис РОМАНОВ

ляет нас задуматься над такими философскими проблемами, как природа человека, его взаимоотношения с Богом и религией и прочими серьезными вещами. И именно этот факт, а не что-либо другое, заставляет нас со всей серьезностью относиться к такому, вроде бы, несерьезному проекту, как **Xenogears**.

Оставив в покое историю, которую раскрывать здесь мы вам не станем, давайте лучше посвятим оставшееся место непосредственно самой игре. Итак, это произведение, созданное командой, в которую вошли многие авторы таких хитов, как Secret of Mana и Chrono Trigger, является по своей сути несколько нестандартной, но все-таки классической японской RPG. Здесь так же, как и всегда, ваши путешествия в реальном времени будут постоянно прерываться пошаговыми битвами, а довольно интересный, пусть и запутанный сюжет заставит вас постоянно стремиться пройти игру до конца. Однако в этом произведении имеется целый ряд отличий от стандартной Square'овской формулы, которые позволяют выделить **Xenogears** из ряда подобных RPG.

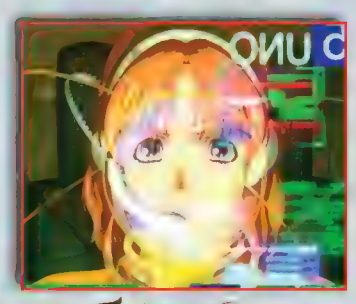


Начнем с того, что **Xenogears** является первой и единственной игрой от Square, которая была инспирирована не кинематографом, а классической японской мультипликацией. Вместо уже привычных «силиконовых» задников, на которые наложены полигонные фигурке, в **Xenogears** Square решила использовать рисованных героев, помещенных в полностью трехмерный мир. Также впервые компания решила немного поиграть с озвучкой персонажей, чего ранее она никогда не делала. Но самой главной отличительной чертой **Xenogears** станут ее бои.

Начнем с того, что они будут четко поделены на два различных типа: бои роботами и бои людьми. И каждый из этих двух типов будет иметь свои сильные и слабые стороны. Во-вторых. Арены, на которых происходят эти схватки, — не просто декорации, некоторые их элементы вы сможете использовать для своей защиты или нападения. Эти арены также будут намного более обширными, чем аналогичные в той же Final Fantasy. И, в-третьих, разработчики **Xenogears** решили заставить игроков принять непосредственное участие в этих боях, предложив нам самим вводить различные комбинации кнопок, которые, как в драках, будут приводить к различным результатам. Это, конечно, выглядит немного странным и даже излишним, однако ничего с тут не поделаешь — игра сделана и лишь ждет своего часа, чтобы выйти на американский и европейский рынки.

Напоследок стоит сказать, что **Xenogears** можно смело причислить к рангу «других» игр. Она, несомненно, никуда жанр не продвинет, однако способна предоставить игрокам кучу новых и «других» ощущений. А тот факт, что, кроме нее, в этом году от Square мы более никакой RPG не увидим (Parasite Eve не в счет), делает **Xenogears** продуктом достаточно желанным и по-своему интересным. Так что ждите октября, когда мы вернемся к вам с ее обзором.

СИ

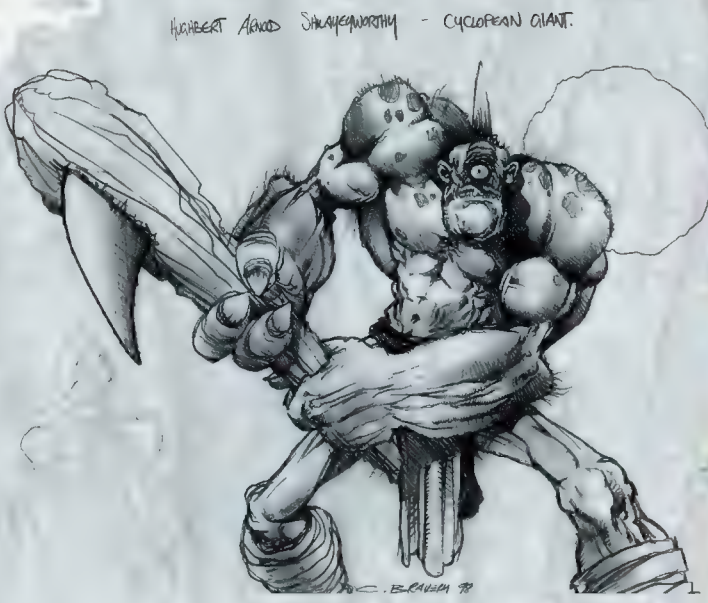


BLACK&WHITE

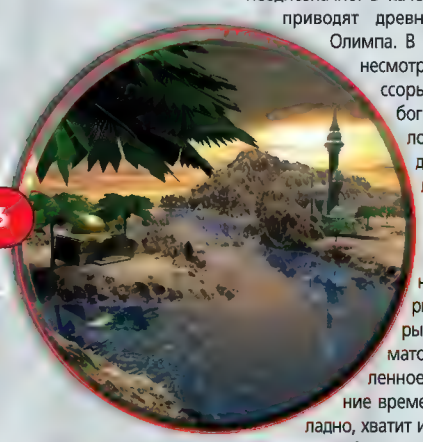
PC

Все великие

Платформа: PC
Жанр: стратегия
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: LionHead Studios
Дата выхода: лето 1999
Интернет: www.lionhead.com



Все великие боги — редкостные мерзавцы. Правда это ли нет, но разработчики компьютерных игр за данный факт ухватились давным-давно, и весьма цепко. В самом деле, логика проста. Если ты бог, значит тебе все можно. А если тебе все можно, то совершенно необязательно быть добрым и хорошим. Лучше быть злым, противным и гадким, пугать людишек, заставлять себе поклоняться, а самому лежать где-нибудь в облаках и наблюдать за всей этой суетой, которую мы называем жизнью. Хорошо быть богом. Но только до тех пор, пока ни появляются конкуренты. Почему-то этот факт ухвачен разработчиками компьютерных игр еще более цепко. И если первый еще хоть как-то можно объяснить, то второй доказывается, прямо скажем, неоднозначно. В качестве примеров все приводят древнегреческих богов Олимпа. В том-то и дело, что несмотря на все интриги и ссоры, занимались эти боги каждый своим делом и, в общем-то, друг другу не мешали. Конфликты же все происходили исключительно на почве столкновений с людьми, которые вносили некоторый момент своей суматошной жизни в медленное и спокойное течение времени на Олимпе. Ну, ладно, хватит истории. В чем, собственно, дело?



Bullfrog, такая веселая английская компания, всегда любила тему богов и людей, ну, практически так же, как мы любим тему отцов и детей. И в своем творчестве неоднократно, и даже не многократно, прибегала к эксплуатации множества сюжетов взаимодействия божественного и обыкновенного. Началось все с Populous, в которой главный герой, бог, естественно, должен был гонять народы по большой планете с целью приручить их и навеки закрепить в своей собственности. Если я все правильно помню, уже тогда у замечательного владыки были и соперники, которые в своем рвении обеспечить себе благозвучную старость ничуть не уступали подопечному клавиатурного магната. Автором игры был некий Питер Мулине (если я когда-нибудь научусь правильно записывать его имя, я обязательно об этом сообщу, а так, прошу лицезреть еще один вариант). И уже тогда этот мастер подавал большие надежды. Потом был успех великолепного Magic Carpet, тоже недалеко ушедшего от концепции борьбы божественного добра с таким же злом, и последняя вершина пребывания Мулине в Bullfrog - парадоксальный Dungeon Keeper, в котором изначальная идея, заложенная еще в первом Populous, претерпела кардинальные изменения. Самое главное - это то, что на протяжении всех этих лет автор игр, вне зависимости от того, куда заводила его фантазия, всегда оставлял игроку право выбора - быть хорошим или же быть плохим. Даже в Dungeon Keeper, представьте себе. Для чего, спрашивается, в игру были введены пытки? Но хватит о старом - следующий проект LionHead, студии, которую Мулине основал после ухода из Bullfrog, обещает привнести в любимый жанр «Bullfrog'овской стратегии» множество уникальных элементов.

Под глобальным названием Black & White скрывается симулятор бога, очень похожий на Populous, но со своими особенностями. Начинается все очень мило: на райской планете живет множество народов в мире и согласии. Они не ведут войн, не пытаются поссориться и предпочитают просто спокойно жить. Но, как вы понимаете, долго такая идиллия продолжаться не может, и поэтому на планетку позарились сразу несколько богов, которые и прибыли на нее практически одновременно. Один из них - вы. Как и положено божеству, вы парите в небесах и поначалу попросту стараетесь сделать так, чтобы на вас обратили внимание. Для этого следует выбрать какой-нибудь один народец и показать ему все, на что вы способны. В силу своего благополучия люди на планете весьма мягкохарактерные, и поэтому легко поддаются дрессировке. Но каким образом их приручать - решать вам. Можно, конечно, заставить их подчиниться силой, грозя всяческими катастрофами, и тогда они будут молиться на вас из-за страха, а можно, наоборот, всячески помогать им, разгоняя тучи и пропалывая в огородах морковку. Или что-то вроде этого. В таком случае люди будут молиться на вас, как на спасителя, будут всячески прославлять ваше имя и стараться показать свою преданность. Собираясь перед вашей цитаделью, которая будет основным пристанищем на планете и заодно символом вашего присутствия, и совершая различные религиозные обряды (содержание которых также зависит от вашего с ними обращения), люди будут высвобождать особый вид ментальной энергии, которая необходима вам для сотворения магии. Которая в скором времени понадобится в значительных объемах, поскольку соперники уж точно дремать не намереваются и немедленно ополчат свои народы против ваших. Вот тут и наступает самый захватывающий момент. Маленькая счастливая планетка становится средством борьбы нескольких суперсуществ. И из рая вполне может превратиться в ад. Опять мы останавливаемся перед выбором.

Помимо бесконечного ведения военных действий и попыток привлечения на свою сторону все большего количества сторонников в лице различных счастливых и не очень племен, населяющих планету, вам придется заниматься и еще одним весьма интересным делом. Выбрав среди великого множества живых существ на планете одно, самое симпатичное Властелину, вы сможете забрать его к себе в цитадель, где будете растить его и ухаживать за маленьким воплощением Бога. В результате, в его организме начнут происходить мутации, и, в зависимости от того, какой характер носит ваше пребывание на свете, таким и становится маленький питомец. Постепенно он вырастает до гигантских размеров, и в том случае, если нравы его

Сергей ОВЧИННИКОВ

Однажды мне приснился очень нехороший сон.

Я сильно поцапался со своей девчонкой. Она назвала меня ничтожеством.

Я плюнул на все и ушел. "Обо мне еще все узнают!"

Я долго шел. Страдал. Стал под открытым небом и ...

... заболел и умер!

О ужас!

Проснулся в холодном поту. И решил, что надо что-то с собой делать.

Я сел и задумался о своей жизни.

Мне шестнадцать лет, а я уже курю.

Пробовал алкоголь.

Но остаюсь безответственным, как ребенок.

Я позвонил своему другу и поделился мрачными мыслями.

Он посоветовал мне писать статьи в "Страну Игр". Уж в чем-в чем, а в играх-то я разбираюсь!

О чудо! Ко мне пришла слава. И я стал зарабатывать хорошие деньги.

Девушки мне просто не дают прохода.

Теперь я могу спать спокойно, не опасаясь за свое будущее.

Если и Вы хотите стать одним из авторов журнала "Страна Игр", пришлите нам небольшую статью про свою любимую игру. Адрес нашей электронной почты:

authors@gameland.ru

окажутся не из лучших, вашим народцам не позавидуешь. Воспитание собственного монстра - дело не из легких, и уж точно в этом процессе вас ожидает большее число сюрпризов, чем при игре с каким-нибудь яйцетельным Тамаготчи. Мулине же обещает снабдить игру таким уровнем AI, которого нам еще видеть не доводилось.

Самая революционная черта новой игры в ее интерфейсе. Так вот, такового вообще не будет. Ни одной иконки, ни одного рычажка, ни одной кнопочки. Только ваша верная мышь и десятки различных заклинаний. Каким образом? Очень просто - заклинания надо будет вырисовывать легкими движениями грызуна по столу. К примеру, чтобы создать молнию, вам придется сделать зигзагообразное движение, а Fireball вызывается обычным рисованием шарика. Приятнее всего то, что сам процесс по своей реалистичности становится похож на настоящую магию, где действие производится не нажатием комбинаций кнопок, а вполне осмысленными жестами да приговорами. Так или иначе, подобный подход обещает сделать игру совершенно уникальной. Нигде такого, как в Black & White, вы не увидите, и это замечательно. Кстати, Мулине в этом проекте помогает Стив Джексон, один из основателей компании Games Workshop, так что за дотошность магических параметров LionHead отвечает не только собственной «головой», но и репутацией всемирно известного родителя Warhammer.

И, наконец, о погоде. То есть о графике. Пока что в распоряжение прессы отдано два скриншота, даже, скажем так, полтора. Первый демонстрирует состояние игры на сегодняшний день и весьма радует четкостью текстур, отличным соблюдением пропорций и стильным дизайном. Но то, что LionHead показывает, как оптимальный вариант для будущего релиза, не может не удивить. Если компания умудрится все же достичь такого уровня графического оформления, то всем нам придется снять шляпу перед талантами команды. Думаю, что за время, остающееся до выхода игры, у нас появится еще не один повод поговорить о ее достоинствах. До встречи в черно-белом мире!

СИ

MAJESTY: EMPIRES OF THE DARKLANDS

PC

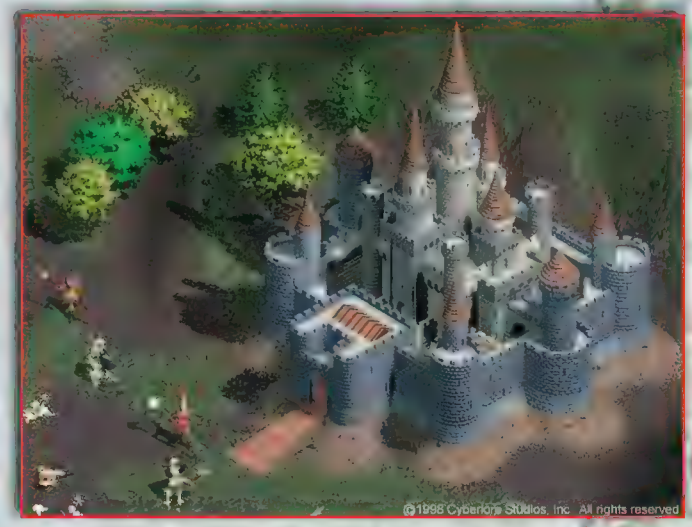
Странно,

Платформа: **PC**
Жанр: **Стратегия**
Издатель: Ripcord Games
Разработчик: **Cyberlore Studios**
Дата выхода: конец 1998 года
Интернет: **http://www.cyberlore-studios.com**

Издательство Ripcord Games, быстрорастущее игровое отделение компании Panasonic, совсем недавно объявило о своих планах выпустить в начале следующего года новую стратегическую RPG (или RPG'шную стратегию) под рабочим названием «**Majesty: Empires of the Darklands**». А тот факт, что над ее разработкой сегодня упорно бьется команда Cyberlore Studious, прославившаяся своей работой над такими хитовыми add-on'ами, как WarCraft II: Beyond the Dark Portal и Heroes of Might & Magic II: The Price of Loyalty, заставил нас посерьезней отнести к данному интересному проекту.

Итак, вы выступаете в игре в качестве короля, которому для начала придется построить свой город. В нем вам позволят возвести практически любые полезные строения, такие, как рынок, кузницу, библиотеку и т.д., а также гильдии военных и магов.

И каждое из этих строений будет соответствующим образом влиять на характер и способности жителей вашего фантастического королевства. Затем вам, как правителю, будет предоставлена возможность нанять из рядов своих подданных подходящие для различных целей команды и отправить их, скажем, воевать, искать сокровища или просто повышать свой уровень опыта.



Как и во всех других «строительных» играх, вашей задачей станет постоянное поддержание города и его жителей в надлежащей форме. Для этого вам придется, естественно, научиться грамотно управлять доступными ресурсами, но не просто для того, чтобы выжить, а для того, чтобы город стал самым-самым великим. Уникальной особенностью **Majesty** должна стать возможность для игрока напрямую воздействовать на все происходящее как магическими заклинаниями, так и специальными возможностями, которыми будут наделены некоторые постройки, такие как, скажем, храмы. Кроме этого, в отличие от практически всех строительно-управленческих игр, в данном проекте разработчики обещают вплести в игровой процесс интересную историю, которая будет постоянно держать игрока в напряжении.

Если просуммировать все вышесказанное, то можно сделать вывод, что разработчики из Cyberlore Studious намерены соединить воедино все прелести как ролевой и стратегической игры, так и классического симулятора, чтобы в конце концов предоставить нам довольно оригинальный и по-своему интересный продукт. А если добавить к этому наличие в игре вполне приличной графики, с полностью трехмерным ландшафтом и отрендеренными персонажами, то можно с уверенностью сказать, что **Majesty: Empires of the Darklands** обязательно найдет себе поклонников.

СИ

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
admin1c@1c.ru, www.1c.ru,

ОТДЕЛ ПРОДАЖ:
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07

Если у Вас есть тайная мечта сесть за руль мощнейшего грузовика и, вдавив до упора педаль газа, огласить победным ревом окрестности, даже не замечая, как в ужасе жмутся к обочине легковушки, предоставляя Вам, Властелину дорог, право выбрать свой путь... Если Вы любите рисковать, не боитесь переехать дорогу другим королям и вырвать у них удачу, то...

ЭТА ИГРА ДЛЯ ВАС!

На горной круче и в песках, на улицах огромных городов и в родных российских болотах, в дождь и при слепящем солнце – всегда, везде и при любой погоде на дороге Вам не будет равных.

- Отличная графика, динамическое освещение, обилие спецэффектов
- Большой выбор автомобилей
- Выбор трасс, дневные и ночные заезды, при различных погодных условиях
- Реалистичная физика движения, удобная настройка управления
- Широкие возможности видеопросмотра гонок
- Панорамный обзор, подвижность водителя в кабине
- Сочетание «участник-зритель» на одном экране
- Коллективная игра
- Поддержка Windows 95/NT
- Множественные оконные и полноэкранные видеорежимы
- Поддержка MMX™, реализация принципов scaleable software

Возрастная категория – без ограничений.

1С® Фирма «1С»

Бука® BUKA ENTERTAINMENT

SoftLab-Nsk

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

ПУТЬ К ПОБЕДЕ

Интервью с Грегори Фултоном, дизайнером Heroes of Might & Magic II

СИ: Мы рады, что вы уделили время ответить на наши вопросы. Heroes of Might & Magic - одна из самых популярных в России игр, и продолжения все ждут с огромным нетерпением. И всех волнует даже не то, насколько новая игра будет отлична от двух предыдущих, а то, когда она появится. Вам знакомы подобные настроения? Испытывает ли ваша команда давление со стороны игроков, которым все равно, будет ли HMM3 чем-то новым, а только хочется поскорее его увидеть?

ГФ: Такие настроения частенько бродят вокруг нашей работы. Но принадлежат они, как правило, не тем, кто работает над игрой. Мы очень хорошо знаем, чего хотим добиться в каждой из игр, над которыми работаем, и никогда не «перегружаем» идею. Конечно, сроки - дело важное, особенно для издателей, но выпустить незаконченную игру мы себе никогда не позволим.

СИ: Heroes of Might & Magic - это, наверное, единственная стратегическая игра, выросшая из сериала RPG. Самое замечательное в том, что вам удалось создать некую альтернативную реальность Might & Magic и даже самим затащить древний ролевой сериал в свои сюжетные «сети». Что означает это сюжетное объединение двух совершенно различных по своей концепции игр - путь на интеграцию во что-то единое или что-либо иное?

ГФ: Признаться, мы об этом пока не задумывались. Если вы думаете, что у нас в офисе висит грандиозный план по развертыванию Вселенной Might & Magic до всеигровых масштабов, с объединениями, разделениями жанров и полными наборами функций новых игр, то это значит, что вы слишком хорошо о нас думаете. На самом деле стратегия определяется максимум на один проект вперед, и то мы до конца не уверены, что в нем будет, пока ни начнем вплотную им заниматься. Объединение же сюжетов объясняется очень просто - команде, работавшей над M&M 6, понравился наш сюжет, да и рекламные менеджеры были не против, ведь в тот момент M&M была значительно менее популярной, чем Heroes.

СИ: Необыкновенно интересно, как вы работаете над двумя такими разными играми одновременно. Являются ли ваши команды полностью разделенными, или же вы работаете все вместе? Кому достается разработка сюжета?

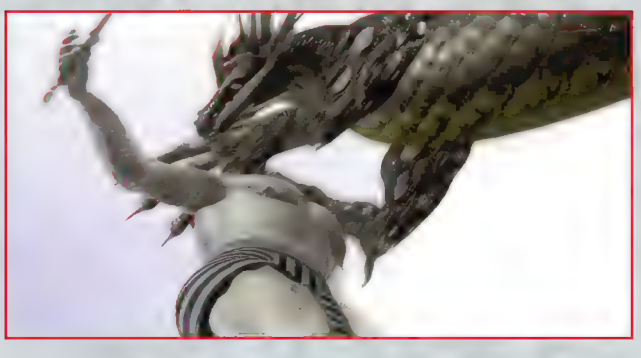
ГФ: Вообще-то, строгого разделения команд не существует, однако каждый человек в один конкретный момент занимается лишь одним проектом, так что никакой путаницы не возникает. Мы не подходим к художнику из M&M VI с просьбами нарисовать нам в обеденный перерыв пару скетчей. Хотя команда New World Computing невелика, людей нам все же относительно хватает. Над сюжетом с недавних пор мы работаем все вместе, и направление его определяет сам Jon Van Canneghem (президент New World Computing и главный дизайнер сериала Might & Magic - авт.).

СИ: Практически все игры и их продолжения, создаваемые New World, выглядят и играются почти одинаково, и порой приходится даже провести с игрой некоторое время, прежде чем удастся выделить отличия от предыдущей части. Каков ваш подход к игровому новаторству? Что, по вашему, необходимо сделать для того, чтобы выпустить хорошее продолжение игры?

ГФ: Вопрос этот не из легких. Если бы у нас имелся универсальный рецепт, то все магазины давно были бы завалены Might & Magic'ами 50 и 100. Наверное, точного ответа никто не знает. Мы же стараемся привносить в каждую игру такое количество новых возможностей, которое бы смогло немного перекроить игровой процесс. Иначе говоря, заставить игрока действовать по-новому, в то же время не пытаясь ошеломить его непонятными новыми функциями или совершенно иначе сделанным интерфейсом. Это, скорее, получение новых ощущений через старые источники. Что-то вроде телесериала - герои знакомы, а вот обстоятельства, в которые они попадают, совершенно новые. Что же касается технологии, то здесь все иначе. Разумеется, нужно стараться уйти как можно дальше от оригинала в смысле «продвинутости» движка и всего прочего. Если год назад вам удалось хорошо продать игру со средней графикой, не стоит рассчитывать на то, что такая же продастся и в будущем. Графика для нас стоит не на последнем месте, и то, что не удается исправить движком, приходится украшать дизайном.

СИ: Давайте теперь перейдем собственно к Heroes of Might & Magic III. Что, по-вашему, является самой замечательной новой деталью игры, придающей третьей части собственный облик?

ГФ: Момент, которым мы особенно гордимся - это ролевое «очеловечивание» героев. Теперь каждый из них имеет персональные характеристики и возможности, не присущие другим, может носить одежду и экипироваться оружием, использовать определенные артефакты, некоторые - лучше, некоторые - хуже. Думаю, что в этом мы максимально подошли к RPG-понима-



Сергей ОВЧИННИКОВ

нию характеристик персонажей. Именно эта черта станет отличительной особенностью игры, и нам она особенно нравится. Еще один важный момент - наличие полноценных квестов. С соответствующими наградами в случае их выполнения. Игроки теперь будут не просто бесцельно шататься по карте в поисках обелисков и ресурсов, а начнут выполнять различные задания, которыми их снабдят жители.

СИ: Собираетесь ли вы сделать сюжет еще более динамичным? Будут ли в истории присутствовать развилки, какие-то особые квесты, влияющие на весь игровой процесс?

ГФ: Мы стараемся сделать сюжет максимально разнообразным, и для осуществления этой цели стараемся действовать одновременно в нескольких направлениях. Во-первых, как и в прошлых сериях, сюжетная линия в кампаниях будет представлена ветвящейся, однако пока я не могу точно сказать, насколько сильно. С другой стороны, теперь в процессе выполнения миссий и прохождения уровней, перед вами будут ставиться чисто квестовые задачи, которые будут влиять на прохождение игры в дальнейшем. Причем задач этих на каждом из уровней будет несколько, что заставит игроков тщательнее присматриваться к картам и стараться не пропускать важных событий и выполнять, по возможности, все квесты, которые только удастся найти. Над содержанием квестов хорошо поработала команда, создававшая их для M&M 6, так что некоторые их них окажутся по-настоящему интересными.

СИ: Новая система использования героев особенно интересна. Скажите, намерены ли вы также переработать и все артефакты в игре, добавив новые. Поскольку теперь мы сможем выбирать, одевать тот или иной артефакт герою или нет, то как вы планируете справиться с балансом, наличием откровенно плохих предметов и прочими проблемами?

ГФ: Разумеется, плохих артефактов больше в игре не будет. Но мы ввели совершенно новую концепцию, которая позволит нам не слишком уж радовать игроков, находящих артефакты. У каждого, помимо положительных, будут и отрицательные стороны.

Не настолько сильные, но все же способные несколько подпортить радость от обладания ими. Вам придется использовать артефакты умело, распределяя различные предметы между героями с разными способностями, усиливая и ослабляя именно те характеристики, которые вам необходимы. К примеру, артефакт будет повышать магические способности и несколько уменьшать при этом силу героя, а также, скажем, добавлять ему какую-нибудь уникальную способность - например, заучивать какое-нибудь редкое заклинание. Некоторые артефакты вы сможете получать в качестве приза после выполнения определенных квестов. Ну, и, разумеется, на картах будут закопаны суперартефакты, местонахождение которых вы будете выяснять, расхаживая по землям и разыскивая обелиски.

СИ: Что новенького ждет нас в замках? Насколько нам известно, вы добавляете еще два типа городов. Станет ли больше монстров, каковы будут взаимоотношения героев нового типа с различными монстрами, изменится ли система «прибавления потомства»?

ГФ: Главное достоинство новых замков заключается в том, что вы сможете теперь держать в них героев в качестве постоянного гарнизона, так что туповатый командир вам более не понадобится, да и захватывать замки станет значительно сложнее. С другой стороны, оборона священных стен станет более тяжелым занятием, поскольку теперь мы дали игрокам свободу в процессе разрушения стен замка, отдав ему управление стенобитными орудиями. Так что баланс опять несколько качнется.

СИ: Что всегда сводило нас с ума в Heroes, это музыка. Таких божественно красивых мелодий, уверен, игровая индустрия еще не знала. То, что было сделано в Heroes 2 - это, наверное, непревзойденная вершина. Да и в M&M 6 мелодии необыкновенно хороши. Скажите, что вы собираетесь делать с музыкой в третьей части. Будут ли там старые «оперные» мелодии или же вы намереваетесь изменить стиль?

ГФ: Приятно, что труд наших композиторов оценивают столь высоко. Музыку к игре пишет тот же человек, что и раньше, так что особенных стилевых изменений ожидать не стоит. Но что получится на этот раз, пока неизвестно. До сих пор полностью готовы лишь несколько треков, в том числе и тот, что используется в заставке. Полного же перечня мы еще не слышали.

СИ: Последний вопрос. New World делает замечательные игры, и это всем известно. Но игр этих всего две. Не собираетесь ли вы приняться за что-либо новенькое?

ГФ: Этот вопрос нам задают довольно часто. Прямо скажу, когда-нибудь мы обязательно возьмемся за новый проект, наверняка даже не относящийся к Вселенной M&M. Возможно даже, что это случится скоро. Однако оглашать подобные планы пока еще не время, и я могу официально лишь заявить, что в данный момент конкретных работ не ведется. Однако некоторые идеи все же имеются. Думаю, что я смогу поделиться ими с вами во время следующего интервью.

СИ: Ну, хорошо, Грег. Тогда следующее интервью мы возьмем завтра, хорошо?

СИ

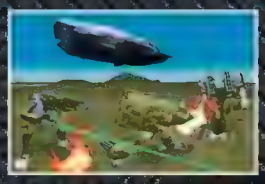
МЕХИ В СЕТКЕ

Сетевая игра в Mechwarrior II: Mercenaries

PC

Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ

Ну, милые мои, спешу вас порадовать: **Mechwarrior** (далее — **MW**) — это вам не Quake и не Starcraft. И если в вышеназванных играх, по-моему, вообще не стоит соваться в Интернет, пока вы не пройдете их на последнем уровне сложности, то в MW все наоборот — как раз у новичка больше шансов стать достойным Воином в сети. Тем не менее, небольшой опыт игры, конечно, нужен — но только небольшой. Разобрались, как этой штукой управлять, и все — учитесь плавать.



Терминология Battletech Universe

АВТАКНА (АБТАХА) — захваченный в бою вражеский воин, присоединившийся к вашему Клану и не изгнанный из касты Воинов.

BLOODHERITAGE (БЛАДХЕРИТЭЙДЖ) — история каждого из восьмисот Воинов, присоединившихся к Александру Керенскому в первом Исходе.

BLOODING (КРОВОПУСКАНИЕ) — другое название для Аттестации или Триала Позиции. Это схватка курсанта с тремя офицерами Клана на Mech'ах, где определяется, может ли кадет стать Воином. Если кадет побеждает хотя бы одного из трех противников, он становится воином Клана, если двух или трех — ему немедленно присваивается офицерское звание. В случае провала Аттестации кадет переходит в касту ниже.

BLOODNAME (РОДОВОЕ ИМЯ) — в Клане 40 человек имеют почетное право на ношение так называемого Родового Имени — имени одного (или одной) из тех, кто сражался на стороне Керенского в первом Исходе. Право на Родовое Имя надо заслужить в бою, для многих в Клане оно является целью жизни.

BONDSMAN (БОНДСМЭН) — воин, захваченный в бою и, в качестве пленного, переведенный в Касту Лаборантов (самую низкую). Носит **BONDCORD (БОНДКОРД)** — цветной браслет с указанием бывшего Клана и юнита, захватившего его.

CANISTER (КАНИСТРА (сленг)) — искусственная матка, в которой развивается эмбрион будущего воина — Вернорож-

Терминология Battletech Universe

Для выбора меха, во-первых, определитесь: кто вы? Если вы всю жизнь мечтали встать на сторону Кланов и принять участие в крестовом походе на Терру, то вопрос остается только в том, чтобы выбрать клан из 17-ти существующих. Обычно новички присоединяются к клану Jade Falcon или клану Wolf, третьим и четвертым в рейтинге популярности стоят клан Ghost Bear и клан Smoke Jaguar. Благодаря популярности этой четверки количество их приверженцев постоянно растет. Чтобы вступить в клан, вам достаточно посетить практически любой из серверов, этому клану принадлежащих, и зарегистрироваться. Как правило, на вас ложится минимальное количество обязанностей: всегда носить форму клана (обычно это аббревиатура названия клана перед вашим сетевым nickname), поддерживать в боях соратников по клану, посещать хоть изредка собрания членов клана (там бывает интересненько, иногда стоит зайти =)) и пристойно себя вести в чатах на игровых серверах — не материться, не скандалить, рыбу ножом не резать. Ну, а если у вас душа кипит и бурлит при одной только мысли о бездушных захватчиках, и вы хотите приложить свои силы к организации обороны — милости просим в подразделения Внутренней Сферы. Регистрация происходит так же, как и в кланах, порядки те же. Есть еще и третий вариант — не присоединяться ни к кому, быть самим собой, а в будущем, возможно, организовать собственное подразделение мехов — вот только 10 — 15 соратников найти и договориться. Оговорим один момент: создать именно подразделение, юнит — но никак не клан. Количество и имена кланов жестко оговорены, их 17 (осталось от 20-ти), и новых кланов создано быть не может. Это не Quake, где кланы плодятся, как грибы, это — **MW**.

Итак, вы определились, и вот тут возникает первое и последнее серьезное различие между кланами и войсками внутренней сферы. Это — ваш мех. Просто у кланов и внутренней сферы набор боевых машин разный, и у кланов они в общей массе намного лучше и надежнее. Хотя некоторые опытные игроки и любят выходить на кое-каких мехах внутренней сферы, начинающим я не посоветую этого делать. Минздрав, так сказать, предупреждает.

Главными характеристиками меха являются масса, скорость и наличие прыжковых двигателей, при этом масса — единственная из этих трех характеристик, которую вы не можете менять. С массой связано много тонкостей: конечно, чем больше максимальный тоннаж меха (а 100-тонные машины без вооружения, как правило, весят порядка 55-60 тонн), тем больше разного добра вы можете в него запихнуть. Но, поверьте мне, тяжелее — не значит лучше. На 100-тонный мех, например, вы не сумеете поставить достаточно быстрый двигатель (он будет весить слишком много). Вот, кстати, мы и подошли к разговору о скорости. Скажу сразу: чем быстрее ваш мех — тем лучше, скорость в бою — это жизнь, в быстрого меха куда сложнее попасть, если ты идешь медленно — ты умираешь. Так сказать, тише едешь — дальше будешь от того места, куда едешь. От победы, стало быть. Но, на самом деле, очень большую роль при выборе меха сыграет зрительный фактор: если какая-то машина нравится больше чисто внешне — попробуйте ее, может быть, это то, что нужно.

Ну, с массой все понятно, скорость — тоже не вопрос, а о прыжковых двигателях мы еще поговорим. Еще один аспект — то, как машина переносит перегрев. Все мехи приводятся в действие атомным реактором, и при залпе любым видом вооружения его температура повышается. Когда она достигает критической, мех, что называется, уходит в shotdown — автоматически отключает все системы, дабы не взорвать реактор самому себе. В бою такой перегретый противник — потенциальный труп, поэтому при перегреве многие воины отключают защиту реактора, и он остывает «на ходу» (кто еще не в курсе — делается во время предупреждения об отключении (system critical — shotdown) с помощью клавиши «о»). Уменьшить вероятность перегрева можно с помощью радиаторов (**HEATSINK**), чем их больше, тем меньше вероятность перегрева. Разные ме-

денного. Используется в Евгенической программе Кланов.

CASTE (КАСТА) — в Кланах существует строгое деление на социальные группы — Касты. Члены высших Каст имеют, соответственно, большее количество прав и обязанностей, в то время как члены низших каст имеют только обязанности.

Касты:
(в иерархическом порядке)

Warrior's	Воины (высшая каста)
Scientists	Ученые
Merchants	Торговцы
Technicians	Техники
Laborers	Лаборанты

Каждая Каста имеет множество субКаст, которые мы перечислять не стали.

CHALCAS (Чалкас) — любой усомнившийся в системе Каст Клана зовется Чалкас.

CLANS (Кланы) — во времена падения Звездной Лиги генерал Александр Керенский не пожелал мириться с происходящим, собрал 800 человек своих самых близких соратников и покинул Внутреннюю Сферу, уйдя за планеты Периферии, за 1300 св. лет от Терры. Это событие получило название **THE FIRST EXODUS (Первый Исход)**. Но через 15 лет после того, как переселенцы обосновались, новая гражданская война грозила уничтожить все, что они создали. Чтобы избежать полного уничтожения, Николай Керенский, сын Александра Керенского, увел людей в удаленный звездный кластер, мечтая создать идеальный мир под названием Страна Мечты (это — **THE SECOND EXODUS, Второй Исход**). Там были созданы организации, позднее названные Кланами. Первоначально их было 20, теперь осталось 17. Их имена: клан Blood Spirit, клан Burrock, клан Cloud Cobra, клан Coyote, клан Fire mandrill, клан Ghost Bear, клан Goliath Scorpion, клан Hell's Horses, клан Ice Hellion, клан Jade Falcon, клан Moongoose, клан Nova Cat, клан Sea Fox, клан Smoke Jaguar, клан Snow Raven, клан Star Adder, клан Steel Viper, клан Widow Maker, клан Wolf, клан Wolverine. По замыслу Керенского, Кланы должны были бороться за право первым вторгнуться во Внутреннюю Сферу, а когда лидер определится, ворваться на Терру и восстановить Звездную Лигу.

CODEX (КОДЕКС) — личная запись каждого Воина, включая

хи по-разному переносят перегрев, и чем лучше это делает ваш мех — тем лучше для вас.

Для сомневающихся приведем характеристики нескольких мехов, которые можно порекомендовать, как проверенные в боях.

По массе мехи распределяются на легкие (от 20 до 50 тонн), средние (от 50 до 75 тонн) и тяжелые (от 75 до 100 тонн). Отдельную категорию составляют однотонные Элементалы — боевые костюмы ростом «всего» 3 метра (для сравнения: рост «настоящего» меха — от 20 метров). Боец в таком костюме несет либо две установки ракет ближнего боя SSRM-2, либо легкий лазер и пулемет, и в одиночку не представляет никакой опасности для противника. Но три-четыре таких воина способны развить у вас чувство истерии буквально за пару минут: один отвлекает, а трое других садят ракетами в упор (не промажут при всем желании). Ну, да ладно, бог с ними, с убогими. Поговорим все-таки о полноценных мехах. Из легких мехов я рекомендую вам попробовать клановский «Jenner IIc» — эту 35-тонную машину можно оснастить очень быстрым движком и минимумом вооружения, она очень маневренная и прыгучая. Выбрав ее, не забудьте нарастить броню по максимуму — в оригинальном варианте она несет минимум защиты. Вообще, **ПОДГОТОВКУ ЛЮБОГО МЕХА ПОД ВАШИ ЛИЧНЫЕ НУЖДЫ** (этот процесс называется «кастомизация») **НУЖНО НАЧИНАТЬ С НАРАЩИВАНИЯ БРОНИ ДО ПРЕДЕЛА** (пусть и в ущерб массе — в конце концов, броня не так уж много и весит). Но вернемся к нашим баранам, к «Jenner IIc», стало быть. Под «минимумом вооружения» обычно понимается сочетание из двух пульсирующих лазеров средней мощности и радиаторов, которые ставятся на весь остаток массы. (Превышать максимальный размер тоннажа меха, как вы уже поняли, нельзя: если вы попытаетесь сохранить такую конфигурацию меха, то вас ненавязчиво предупредят и не позволят этого сделать.) После такого апгрейда «Jenner IIc» представляет собой, пожалуй, лучшую машину в своем классе. Можно отметить еще 50-ти тонный мех «NOVA», который любят многие за его смертельный набор вооружения (в основном — лазеры средней и малой мощности), но лично нам он не нравится из-за того, что у него практически не поворачивается торс (в общем-то, в виду отсутствия такового), а это в бою необходимо. Из средних мехов, принадлежащих кланам, можно отметить сразу несколько машин: 60-ти тонный «**MAD DOG**», 65-ти тонные «**LINEBACKER**» и «**CAULDRON BORN**». У каждого из них есть свои плюсы: «MAD DOG» очень легок без нагрузки (как следствие, на него можно поставить ОЧЕНЬ много вооружения\оборудования для своего класса), «**LINEBACKER**» и «**CAULDRON BORN**» (эти две платформы аналогичны по массе и при выборе из них двоих играет роль только фактор внешнего вида) при всей своей кажущейся хрупкости очень надежны и устойчивы к перегреву. Ну и, конечно, говоря о мехах средней массы, нельзя пройти мимо любимца всех молодых воинов — «**TIMBER WOLF**». Об этой машине можно сказать так: она прощает половину и еще пол-половины всех сделанных пилотом ошибок. Прибавьте к этому отличные ходовые характеристики, отличное бронирование... Бытует мнение, что этот мех — лучший по соотношению «Масса-Вместимость-Скорость». Если у вас есть сомнения в выборе меха — выбирайте «**TIMBER WOLF**». Так же хотелось бы отметить «**SUMMONER**» за его прыгучесть и неприхотливость. Ну, а выбирая из тяжелых мехов, принадлежащих кланам, обратите внимание на «**DIRE WOLF**» — впрочем, мимо него трудно просто пройти и не заметить. 100-тонная машина, со всеми ее плюсами и минусами, вооружена до зубов, не подпустит к себе никого на километр, но медлительна, неповоротлива и очень восприимчива к залпам огнестрельного оружия — моментально теряет броню.

Ну, а что же делать, если вы по моральным соображениям не можете встать на сторону кланов и уже готовы стать одним из защитников внутренней сферы? Скажу честно: по тем же моральным соображениям я не могу вам порекомендовать машину из тех, что принадлежат внутренней сфере, и — ниже 50-ти тонн массой (просто я очень хочу, чтобы вы жили долго =)). Из легких роботов внутренней сферы можно попробовать «**CENTURION**», который как раз 50 тонн и весит. Да, кастомизируя мех внутренней сферы, обязательно применяйте технологии апгрейда брони «**FERRO-FIBROUS**» и «**CASE**», о которых мы подробнее поговорим на-а-амного ниже. Пока что просто поверьте на слово и запомните. Из мехов средней массы можно попытать счастья с 75-ти тонным «**FLASHMAN**» — не то что бы очень красивый мех (ну да, внутренняя сфера вообще красотой мехов не блещет), но, вроде, довольно крепкий (если не считать рук =)), хорошо переносящий перегрев и поэтому отлично подходящий для установки на него большого количества энергетического вооружения. Ну, а из тяжелых платформ внутренней сферы

Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ

Родовое Имя генератора генофонда, номер в Роду, Родовой Клан и специальный код, содержащий другую информацию о происхождении. Также в Кодексе содержатся записи о военной карьере.

COMSTAR (КОМСТАР) — компания Interstellar Communications Network, являвшаяся Министерством Связи в годы Звездной Лиги, после ее развала превратилась в коммерческую информационную, а потом в религиозную масонскую организацию. Самый точный и самый дорогой источник информации в Battletech — вселенной.

DEZGRA (Дезгра) — предатель, изгнанник из Клана.

ELEMENTALS (Элементалы) — элитные пехотные подразделения Кланов, трехметровые бойцы, воюющие в спецкостюмах с прыжковыми двигателями. Специальная часть Евгенической Программы.

FREEBORN (Вольнорожденный) — воин Клана, зачатый естественным образом. Вольное происхождение является предметом насмешек и издевательств для остальных членов Клана.

ISORLA (Изорла) — любая добыча, захваченная в бою (в том числе Бондсмены).

KHAN (Хан) — в каждом Клане существуют два лидера — Хана. Один отвечает за военные и политические действия Клана, другой помогает ему во всем и исполняет его приказания.

LOREMASTER (Лоремастер) — хранитель законов и истории Клана.

QUIAFF\QUINEG (Уг\Нег) — вопросительные обороты, применяемые в Кланах, являющиеся фактически риторическими вопросами. Таким образом, и то и другое является вопросом «не так ли?», но в первом случае (Уг) ожидается утвердительный ответ, а во втором (Нег) — негативный. Этого достаточно, уг?

RISTAR (Райстар) — многообещающий Воин Клана, человек, от которого ждут серьезной военной карьеры.

SEYLA (Сейла) — ритуальное слово Кланов, используемое в качестве приветствия, прощания.

TRUEBORN (Вернорожденный) — воин Клана, рожденный с помощью Евгенической Программы Кланов с использованием резерва Генофонда.

ZELLBRIGEN (Зеллбриген) — свод правил проведения военных действий Кланов.

выбор очевиден: «**AWESOME**». Это единственный **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** серьезный мех во внутренней сфере, его можно использовать практически с любым вооружением. Да, вот что еще, забудьте про «**ATLAS**», милые мои. Вам могут его хвалить как угодно, но мы скажем вам единственно верно: гроб о 100 тоннах и о двух ногах. Если хотите узнать, почему — попробуйте =)! P.S. Если «**AWESOME**» не пришелся по душе, возьмите «**CYCLOPS**» — тоже, в общем-то, неплохо.

Ну что ж, предполагаем, что вы свой выбор сделали, и можно переходить к самой приятной части — работе с оборудованием и вооружением в **MECHLAB**.

MECHLAB, и как с ним бороться

MECHLAB (далее **ML**) — программа, служащая для кастомизации мехов. Чтобы запустить ее, вам нужно в главном меню «**MERCENARIES**» нажать клавишу «**INSTANT ACTION**», потом на появившемся экране **СНАЧАЛА** выбрать стрелками мех, который вы собираетесь кастомизировать, и только **ЗАТЕМ** нажать кнопку «**MECHLAB**», которая располагается в левом нижнем углу экрана. Итак...

Итак, все мехи в **ML**, как вы уже заметили, выглядят одинаково. Показан только силуэт в левой части экрана. Он разделен на отсеки — голова, левая часть торса, средняя часть торса, правая часть торса, правая рука, правая нога, левая рука, левая нога. Содержимое выбранного отсека отображается в среднем окне, каждая черточка обозначает единицу свободного места. В правом же отсеке находится список доступного вооружения\оборудования из выбранной категории. Ну, а доступные категории (верхняя строка кнопок) таковы: ракетное оружие (**MISSILES**), энергетическое оружие (**ENERGY**), огнестрельное оружие (**PROJ**), оборудование (**EQUIPT**) и боезапас (**AMMO**). Все вооружение делится на произведенное кланами и произведенное внутренней сферой. Оружие кланов легче, меньше по размерам, меньше весит, но его нельзя поставить на мехов внутренней сферы. Вот более подробная информация о каждой из категорий:

Ракеты

Делятся на **LRM** (самонаводящиеся дальнего радиуса действия), **SSRM** (самонаводящиеся ближнего радиуса действия), **SRM** (неуправляемые ближнего радиуса действия). После аббревиатуры, обозначающей тип ракетной установки, идет число (например, **LRM15**), которое обозначает количество ракет, выпускаемых за один залп. Чем больше ракет выпускается за залп (максимум 20), тем больше повреждений вы можете нанести противнику точным попаданием, тем тяжелее сама ракетная установка и тем быстрее растет температура реактора при залпе. Существуют еще три категории ракетного оружия, которые не попадают в стандартную классификацию: **INFERNO-SSRM** (зажигательные самонаводящиеся ракеты ближнего радиуса действия), которые, поджигая врага, зачастую заставляют его уйти в shotdown; **NARC** (радиомаяк для **LRM** и **SSRM**), который «садится» на вражеского меха и, практически, предотвращает промах выпущеных ракет; и **ARROW IV** (баллистическая ракета огромной убойной силы и самого огромного радиуса действия: можно наводить и стрелять, как только кто-то есть на радаре — пусть даже за два километра). Серьезными минусами последней, увы, являются большой размер установки, и долгое время перезарядки.

Большим минусом для любителей ракет может оказаться способность их боезапаса взрываться от попаданий противника и уносить за собой в иной мир все вооружение, случайно оказавшееся рядом в том же отсеке.

Так что, решайте сами — иметь или не иметь...

Энергетическое вооружение

Делится на лазеры трех степеней мощности — лазер малой мощности (**SMALL LASER**), средней мощности (**MEDIUM LASER**) и большой мощности (**LARGE LASER**). Существуют модификации: так называемые пульсирующие лазеры (**PULSE LASERS**) тех же трех категорий (за один залп вылетает два лазерных луча, и повреждения противника растут практически вдвое) и лазеры увеличенного радиуса действия (**ER LASERS**) тех же трех категорий. Ни для кого не секрет, что лучшими из категории лазерного вооружения являются пульсирующие лазеры средней мощности (**MEDIUM PULSE LASERS**), дающие относительно небольшой нагрев и серьезную убойную силу. Также существует вооружение, не попадающее по классу в лазерное: это огнемет (**FLAMER**), служащий исключительно для перегрева противника, и **ПИИ** (**PPC**, **PARTICLE PROJECTOR CANNON**), плазменно-ионный излучатель — очень популярное, очень серьезное оружие, применяемое на большом расстоянии.

Огнестрельное вооружение

Делится на автоматические пушки (**AUTOCANNON**), индексируемые, как ракеты, по количеству зарядов в залпе (например, **AUTOCANNON-20**), и ультра-автоматические пушки (**ULTRA AUTOCANNON**) — у них меньше радиус рассеивания залпа, они бьют точнее. Также в этой категории вооружения представлены винтовка Гаусса (**GAUSS RIFLE**), которая при попадании уничтожает половину бронирования и всю электронику в пострадавшем отсеке вражеского меха, тяжелый пулемет (**MACHINE GUN**), который в одиночку почти не наносит поврежде-

компания
ИНФОРСЕР
компьютеры и оргтехника

Mechanics

КАКОЙ КОМПЬЮТЕР мне КУПИТЬ ?

Компьютеры IS Mechanics, базирующиеся на процессорах Intel Pentium II 266-400 Мгц и Intel Celeron 266-300 Мгц производства компании Инфорсер. Высокое быстродействие, обусловленное использованием комплектующих от ведущих производителей мира, и надежность техники - главные критерии, которым отвечают компьютеры IS Mechanics.

ДИЛЕРЫ

Более 50 городов России и СНГ

Центральный офис:
Москва, Текстильщики, 1-й Саратовский пр-д дом. 4, подъезд 4, тел. 173-46-93, 177-47-98

Филиалы:
Ульяновск, Марата 35, (8422) 31-97-00
Казань, Чистопольская 5, (8432) 43-94-63
Мурманск, Коминтерна 5, (8152) 47-74-77
Минск, М.Богдановича 155, (017) 232-63-81
Иркутск, Лермонтова 134, (3952) 51-06-20
Ангарск, район 12а 3-407, (3951) 55-40-74
Самара, йцукенгшщзхъфывапроллдджэя
Омск, мфыорваыоваырвораыгвншщуцнайг

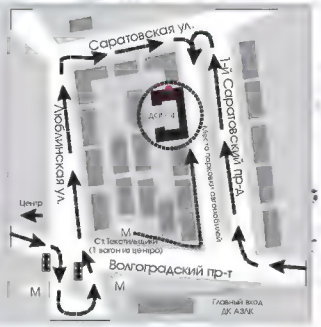
Региональные дилеры:

Владивосток	4232	46-36-02
Волгоград	8442	37-33-76
Воронеж	0732	77-45-87
Екатеринбург	3432	44-52-92
Иваново	0932	32-70-46
Ижевск	3412	22-59-14
Ижевск	3412	25-95-11
Иркутск	3952	46-29-06
Казань	8432	43-96-93
Калининград	80112	43-64-06
Комсомольск на Амуре	42172	46281
Кострома	0942	55-22-92
Красноярск	3912	223108
Липецк	0742	45-64-96
Майкоп	87722	2-63-19
Междуреченск	38475	4-30-40
Набережные Челны	8552	58-36-05
Невельск	4243	66-03-87
Нефтеюганск	34612	2-79-76
Норильск	3919	22-94-27
Москва	095	234-37-77
Москва	095	350-26-90
Н.Новгород	8312	42-63-96
Новосибирск	3832	35-70-78
Новосибирск	3832	18-53-94
Ноябрьск	34564	5-32-75
Обнинск	08439	07-07-31
Орел	08622	5-62-99
Оренбург	3532	72-43-65
Пятигорск	87900	9-95-63
Серпухов	0967	35-35-25
Серпухов	0967	75-34-29
Ставрополь	8652	25-24-21
Ульяновск	8422	31-83-72
Хабаровск	4212	21-00-86
Чебоксары	8352	55-05-69
Южносахалинск	4242	22-64-19

IS Mechanics MASTERGAME

Мультимедийные комплексы

Схема проезда в центральный офис



Уважаемые читатели, с помощью этого купона вы сможете получить подробную информацию по компьютерам IS Mechanics, полный список адресов наших региональных представителей, прайс лист на предлагаемое оборудование, красочный буклет и календарь на 2000 год

☑ если ответ на вопрос положительный
☐ если ответ на вопрос отрицательный

- ☐ Вы имеете компьютер дома
- ☐ Вы работаете на компьютере в офисе
- ☐ Вы хотите сделать апгрейд домашнего ПК
- ☐ В Вашей фирме планируют сделать апгрейд устаревших ПК
- ☐ Для Вас имеет решающее значение марка компьютера
- ☐ Вы приобретали какое либо оборудование у нашей компании либо у наших дилеров
- ☐ Вы хотите приобрести новый компьютер
- ☐ У Вашей фирмы есть планы по приобретению новых компьютеров
- ☐ Вы пользуетесь ресурсами Internet
- ☐ Вы хотите подключить домашний ПК к Internet/уже подключены
- ☐ Web-сервер www.inforser.ru Вам изветен
- ☐ Информация размещенная на страницах www.inforser.ru полезна для Вас

Заполните прилагаемую анкету и вышлите ее в московский офис компании "Инфорсер". В письме не забудьте указать обратный адрес или вложить заполненный конверт.

Вся продукция имеет сертификаты соответствия и гигиенические сертификаты России и Белоруссии.
IS Mechanics - является логотипом компании Инфорсер.

ний, но в комплексе с остальным оружием может нанести серьезный урон (он совсем не греет реактор), и антиракетная система (**AMS**), которая автоматически срабатывает при обнаружении на критическом расстоянии вражеских ракет. Каждый из этих видов оружия имеет ограниченный боезапас, и каждый комплект боезапаса весьма взрывоопасен — это минусы всей категории огнестрельного оружия.

Категория оборудования

Итак, находясь в этой категории, вы можете поменять двигатель (**ENGINE** бывает двух типов: **STD** и **XL**; **STD** занимает место только в центральной части торса, но весит вдвое больше, чем **XL**, который, в то же время, занимает по две-три позиции, в зависимости от массы меха, в боковых частях торса), поставить дополнительные радиаторы (**SINGLE HEATSINK** и **DOUBLE HEATSINK** — отличаются друг от друга количеством занимаемого места, и, соответственно, КПД. Существует возможность поставить на мех, расчитанный на использование одинарных радиаторов, двойные, используя опцию **UPGRADE HEATSINKS** — это часто делается во внутренней сфере. Но учтите — в мехе внутренней сферы двойные радиаторы займут **ТРИ** позиции, а не две, как в мехах кланов. А можно также поставить на мех, расчитанный на использование двойных радиаторов, одинарные, используя опцию **DOWNGRADE HEATSINKS**), установить систему **CASE** (только для мехов внутренней сферы, так как во всех машинах кланов это устройство уже есть), которая, несмотря на то, что ничего не весит, очень полезна: при взрыве боезапаса не позволяет задеть содержимое соседних отсеков. Так же в меню оборудование можно установить на машину прыжковые двигатели (**JUMP-JETS**), которые позволят вам совершать небольшие прыжки, а на мехах массой менее 75 тонн и вовсе пролетать довольно большие расстояния. С ними так же связаны отдельные приемы борьбы с ракетами — страйф в сторону, например, а еще с их помощью можно разгоняться в горизонтальной плоскости даже на медленных мехах до 300 км/ч.

Отдельно поговорим об апгрейде брони (**FERRO_FIBROUS**) и апгрейде оборудования и каркаса (**ENDO_STEEL**). Обе опции, или, как минимум, **FERRO_FIBROUS**, должны быть поставлены на ваш новый мех в первые секунды его жизни. Первая укрепляет броню, повышая в полтора раза ее прочность и понижая хрупкость. Вторая заменяет отдельные элементы начинки меха на что-то свое, при этом существенно понижая его массу. **FERRO_FIBROUS** обязательно должен быть распределен по меху равномерно, обязательно должен находиться в голове, в центральной части торса и в боковых частях торса, а так же в ногах. Это мы все к тому, что в руки его можно не класть — они отвалятся первыми вне зависимости от его наличия. Зато в одну из них можно положить полностью весь комплект **ENDO_STEEL**, потому как от того, что он выживет, вы лучше жить не станете. Пусть отвалится первый — вместе с рукой, в бою из-за этого ничего плохого не происходит. В ногах **FERRO_FIBROUS'а** должно быть по одной единице, а оставшееся должны занять лазеры — лучше пульсирующие средней мощности. Почему лазеры, а не пушки, например? Во-первых, ноги в бою отваливаются последними, и без них воевать очень сложно. Во-вторых, лазеры не требуют боезапаса, а в ноге выходят из строя только после того, как она отвалится. В-третьих, никакие пушки в ноги не влезают.

Следующая опция позволяет вам нарастить количество простой брони вашего меха. Не забудьте: **FERRO_FIBROUS** — это только апгрейд, и его эффективность зависит напрямую от количества той самой простой брони, которую мы порекомендовали вам нарастить в начале абзаца. Наращивать следует в таком отношении: 60% на фронтальной позиции вашего меха, 40 % на его спине. Сделав это, вы сами себе очень облегчили жизнь.

Последней опцией раздела «оборудование» является такой комплекс, как **MASC**, позволяющий вам вне зависимости от массы вашего меха повысить его скорость на 15%. Устройство нестабильное, но на легких быстрых мехах, где эти 15% могут составить чуть ли не 30-40 км/ч, может помочь вам быстро удрать от более неповоротливого противника на большое (читай: безопасное) расстояние. На тяжелых мехах — бесполезное, ненужное, непонятно что (как правило, +4 км/ч).

В категории боезапаса (**AMMO**), как вы уже догадались, живут всяко-разные образчики зарядов для автопушек и ракет, которые, естественно, должны жить в одном отсеке с оружием, для которого они предназначены.

Вот, пожалуй, и все о том оборудовании и вооружении, которое можно найти в **ML**.

Итак, предположим, вы только что создали собственную конфигурацию своего меха, которую можно испробовать в режиме **INSTANT ACTION**, на близком друге в модемной игре, или... Скажем так: самое серьезное испытание (оно же — самое эффективное), которому вы можете подвергнуть своего меха — прыжок из-огня-да-в-полымя, сразу из **ML** в интернет-игру.

Процесс подключения к игровому серверу в **MW** происходит так: вы дозваниваетесь до провайдера (самая сложная часть), выбираете в главном игровом меню опцию «**MERCNET**» (либо запускаете одноименную программу с помощью проводника\заранее созданной иконки), вводите свой nickname, и выбираете вид сетевой игры: интернет. Появляется список серверов, из которых рекомендуем вам «**california3.activision.com**», показавший себя довольно-таки прилично в условиях нашей связи. Нажимаете кнопку «**CONNECT**»: если все в порядке, то появляется окно с чатом в нижней части экрана, список созданных игр в левой части экрана, и список людей, в данный момент находящихся в выбранной вами игре. К каждой из созданных игр можно присоединиться (**JOIN**), либо создать свою (**HOST**). В режиме **JOIN** вам не понадобится компакт-диск (т.е. можно беспробудно слушать свою музыку с любого компакта вместо activision'овской психоделической пурги), но вы не сможете менять никаких настроек игровой территории. В режиме **HOST** диск нужен, но и все настройки игры вы введете сами: место боя, наличие\отсутствие регенерации после смерти и повреждений от столкновений мехов,температурный режим, наличие радара, максимальный тоннаж.

После подтверждения настроек вы сможете выбрать родовую принадлежность (клан\юнит), меха (того самого, которого создали в **ML**), а затем выбором в меню опции **DROPSHIP** и нажатием клавиши **LAUNCH** подтвердить свою готовность начать игру. Игра начнется, когда все участники будут готовы (т.е. нажмут **LAUNCH**) =).

И вот здесь начнется самое интересное. Сами всё увидите. Вас уже убили? Здорово. Тогда самое время расска-

Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ

зать вам кое-какие не то что бы секреты боя, но, скажем так, избранные элементы тактики.

Во-первых: старайтесь использовать приемущество первого выстрела. Если вы счастливый обладатель установок LRM, то настоятельно рекомендуем вам попытаться нанести первый удар, пока противник еще далеко. Эти ракеты можно использовать так, что, будучи пущены в лицо противнику, они попадут ему в спину, которая, ясный пень, хуже защищена. Для этого, дождавшись сигнала о точном наведении ракет (странно красный прицел и тонкий писк), одновременно с их запуском потяните ручку джойстика\мышь на себя — ракеты полетят по дуге, а не по прямой, наберут высоту, и будут пикировать на противника — в голову, в спину. Очень эффективным может оказаться ракетный залп, если мех врага в момент попадания находится в воздухе — в этой ситуации он может не вернуться на землю вообще никогда. В ближнем бою используйте **NARC**: все ракеты (в том числе и ваших потенциальных противников) будут лететь в бедолагу, которого вы имели счастье «подсветить» этим безобидным маячком.

Используя автопушки, старайтесь расстрелять весь боезапас в первое время боя — любой шальной залп вражеских ракет или огнемета (особенно!) может его взорвать, и лучше сразу и с пользой от него избавиться. Если же вам серьезно повредили ту часть тела, где находится этот самый боезапас, лучше его сбросить самому, пока тот не рванул — делается клавишей «**K**». Используя автопушки, не стреляйте врагу в одну точку, старайтесь рассеивать залп по его корпусу, по рукам — броня отваливается сразу же, а всё, что остается, идеально добивается лазерами.

Если вы взяли в бой огнемет, старайтесь не использовать его до последнего — если противник узнает, что эта штука у вас есть, он постарается держаться от вас максимально далеко, а вот когда он уже будет малость потрелан в ближнем бою и сам по себе нагрет — мелости просим-закурить. Если вам повезет, сможете в течение пары десятков секунд с удовольствием расстреливать неподвижное тело, пока

противник судорожно будет думать, как вывести машину из shotdown'а.

Про лазеры и **ПИИ** можно почти ничего не говорить — стреляйте во всю, да только не увлекайтесь — очень греют. Если не дай бог перегреетесь, стреляйте из пулеметов (если они у вас есть) — они не греют совсем, но очень раздражают врага.

Ружье Гаусса лучше в мультиплеер-игру с собой не брать — перезаряжается медленно, весит много, боезапас маленький — а толку — не поймешь: иной раз вынесет чужого меха четь ли не насмерть, а иногда попадет, и хоть бы хны. Черти-что. Ну его.

В игру, где занято больше четырех человек очень удобно ходить с

ARROW IV — под общий шумок притворился валенком, отошел за полтора километра, и знай, изредка постреливай (изредка — потому, что перезаряжается долго), а они будут думать, куда броня девается. Потом придете, добьете оставшихся чем-нибудь еще. Скромненько и со вкусом.

Очень важно правильно использовать в бою прыжковые двигатели: иногда с их помощью вы можете выиграть бой, не сделав ни одного выстрела. Если ваш тоннаж больше чем у врага, попробуйте, разогнавшись, подпрыгнуть, и попасть ногами своего меха ему в голову — зачастую для него это кончается плачевно (уничтожается только кабина пилота, но вам больше и не нужно). Кроме этого, можно разгоняться в любой плоскости до горизонтальной скорости вдвое больше вашей максимальной (клавиши **GRAY_HOME**, **GRAY_END**), можно уходить от ракет противника скольжением (если кончился или вышел из строя боезапас противоракетной системы, клавиши **GRAY INSERT**, **GRAY PAGE_UP**), можно попытаться освоить такой сложный прием: разогнаться по горизонтали (см.выше), на ходу резко развернуться (клавиши **GRAY_DELETE**, **GRAY PAGE DOWN**), и, удерживая ускорение заднего хода (как правило, за время разворота на прыжковых двигателях мех не успевает поменять реальное направление движения, поэтому ускорение заднего хода просто продолжает уже начатое вами движение в том же направлении), дать ракетный залп, а после вновь развернуться, и уйти либо дальше вперед, либо куда-то в сторону (непринципиально). Ну и конечно, не забудьте об обычном предназначении прыжковых двигателей: с их поможью можно стрелять ракетами по врагу просто сверху, запрыгивать на строения (получаются удачные засады) — вертикальный прыжок используется очень часто (клавиша «**J**»).

Вот, похоже что, и все военные тайны **MECHWARRIOR**, остальное приходит с опытом. Поэтому, не теряя времени, садитесь за проект своего меха, и... Сейла! Надеюсь, вы станете достойным представителем своего клана\юнита! **LET THE HONOR SHARPEN YOUR STEEL, MECHWARRIOR**, как говорится. Удачи.

P.S. Сейчас идут попытки создать превый в России игровой сервер **MW**, если кто-то чем-то может помочь, или просто хочет что-нибудь сказать, пишите по адресам:

(**mwbcat@chat.ru**), (**kitfox@chat.ru**). Будем вам признательны за хоть какое-нибудь слово.

СИ

Олеся **ЛАСКОВА**, Александр **ЧЕРНЫХ**

КЛУБНЫЕ КАРТЫ

про

ДВИЖЕНИЕ

ЗОЛОТЫЕ
СЕРЕБРЯНЫЕ
КЛАССИК
МЕМБЕР

БЕСПЛАТНЫЙ ВХОД В САМЫЕ МОДНЫЕ КЛУБЫ • СКИДКИ В БАРАХ ДО 50% • СКИДКИ В ТУРИСТИЧЕСКИХ КОМПАНИЯХ ДО 15%
СКИДКИ В СПОРТИВНЫХ ЗАЛАХ И В СТИЛЬНЫХ МАГАЗИНАХ ДО 40% • БЕСПЛАТНЫЙ ВХОД В КИНОТЕАТРЫ С DOLBY SURROUND

АЛЕКС БАР • БЕДНЫЕ ЛЮДИ • БУЛГАКОВ • ГВОЗДИ • ГРЕЗЫ • ЖЕЛТАЯ СУБМАРИНА • ЗОЛОТОЙ ДРАКОН • КАБАНА • КВАЗАР-ОРБИТА • КОРОНА-КЛУБ • ЛУЧ • МАКС-КЛУБ
MANHATTAN EXPRESS • МАСТЕР • МДМ • ПЛАЗМА • ПРОСПЕКТ • РВС • РОБОТЕК • СПОРТ-БАР • ТИТАНИК • ФЕЛЛИНИ • HELP • ШАНС • АКСЕЛЬ • ВЕНЕТО • ВОЛЬНЫЙ СТИЛЬ • GLOBAL PAGE
ЗВЕЗДНЫЙ • ZOOM • КАМЕЛОТ • МИДАКС ИМПЕКС КОМПАНИ • NEW MUSIC • ОКТЯБРЬ • ПИКОМП • ПОЛИДЕНТ • ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ • ЭКОЛОГИЯ ЧЕЛОВЕКА • МОСКОВСКОЕ ТАКСИ

РС 106.8

станция

STOLICHNAYA Cristall

ТОЛЬКО ДЛЯ СВОИХ

ДИЗАЙН: РЕКЛАМНОЕ АГЕНТСТВО **СТАНЦИЯ** ПРИ ПОДДЕРЖКЕ **PUBLIC TOTEM** ФОТОГРАФ: **К. ПОПОВ**

ОНЛАЙН с СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

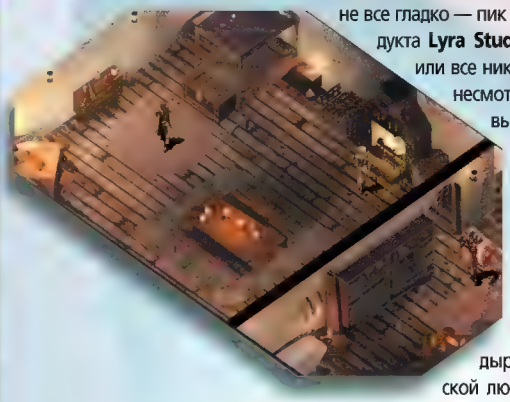
Теперь, когда **E3** давно отшумела, дым рассеялся, а пыль улеглась, можно спокойно подвести итоги полугодия и прикинуть, — а грядет ли в обозримом будущем прорыв на рынке многопользовательских ролевиков? Судя по всему, ничего экстраординароного пока не предвидится. Все «старые» проекты — **Baldur's Gate** (**BioWare/ Interplay**), **Asheron's Call** (**Turbine/ Microsoft**), **Everquest** (**Sony**), сюда же, кстати, запишем и отечественного «**В. Чародея**» (**Snowball**) — никак не покинут лаборатории разработчиков. Кое-кто, правда, «дополз» до стадии закрытого бета-тестирования, но большинство еще находится в разобранном, непубличном виде.

Все о том же гудят провода...

Так что этим летом гегемонии **Ultima Online** ничего не угрожает. В отсутствии конкурентов вторую строчку занимает обновленный **Meridian59**, а замыкает тройку лидеров стагнирующий **The Realm** (**Sierra**) со скромными тремя тысячами играющих.

Из заметных же событий минувших шести месяцев стоит отметить запущенный на Mplayer'е структурно-необычный ролевик **Underlight** (помните, тот самый, с необратимой и окончательной смертью персонажа!). Впрочем, с ним тоже не все гладко — пик популярности продукта **Lyra Studios** еще (или уже? или все никак?..) не достигнут, несмотря на два стартовых месяца бесплатной игры и снижение на сорок процентов месячного тарифа. Да и наших-то тоже забывать не след — кто не помнит Аллодов с их-то багами, дырками, всероссийской любовью и народными серверами.

Baldur's Gate — красивые screenshot'ы без каких-либо признаков игрового интерфейса



Вот, пожалуй, и все, что приходит на ум...

А ведь разгон, взятый мультиплейерными RPG в конце прошлого года, сулил обратиться этим летом в настоящую лавину виртуальных миров и затопить геймеров с головой. Но, увы, половодье не состоялось. Памятуя, как переменчива игровая мода, невольно задумываешься, — а в этом ли жанре снизойдет на нас «многопользовательская благодать»? Есть основания полагать, что кумиром онлайновых игр ближайшего будущего станет не ролевик или, по крайней мере, не совсем ролевик. А, скажем, некий Стратегический Реально-Временной Мир, где в единстве времени и действия день за днем сходятся в поединках герои и ведомые ими отряды, тылы неустанно куют победу для фронтов, а закаленные в битвах персонажи уровень за уровнем накачивают свою мощь... Примеры такого рода подходов уже просматриваются. Загляните на сервер Kaon Interactive (**http://www.kaon.com**) и поиграйте в **Terra: Battle for The Outland** (10$/месяц по кредитке, первый месяц — бесплатно). Вы поймете, что имелось в виду...

И все же, несмотря на пессимизм, попытаемся приподнять завесу над будущим сетевых ролевиков. Потенциальный хит номер один, — это, несомненно, **Ultima Online II**. Можно считать заявление **Origin** о новом проекте пропагандистским ходом, призванным нагнать тоску на конкурентов, но и сбрасывать со счетов такого «бронтозавра» нельзя. Другая весомая заявка сделана **Yosemite Entertainment** (это бывшее структурное подразделение Sierra по разработке (**http://www.sierra. com/info**)). Разработчиками приобретены права на книги Дж.Р.Толкиена «Властелин Колец» и «Хоббит» — самой что ни на есть классики **AD&D**. На этой-то прочной основе будет возведено здание Срединных Земель **Online**! Движок для нового мега-мультиплейера планируется оставить **The Real**'мовский, а вот над графикой как следует поработают художники — будет нарисовано около 20000 локаций. Все неудачи **UO** будут учтены и исправлены, причем довольно нетрадиционными методами. Так, например, ограничения по продаже компакт-дисков с игрой исключат перегрузку сервера (мощностью до 10000 игроков за раз), а если все-таки наплыв «клиентов» произойдет, то немедленно будет запущен еще один сервер. Ну что ж, после, мягко говоря, неуспеха **The Realm**'а можно и помечтать...

Пока кто-то строит планы и предается подсчету грядущих барышей, прагматики развивают успех. В инкубаторах Се-

Asheron's Call — дело дошло до бета-тестирования

It's fast. It's hot. And it's here.
PLAYER www.mplayer.com

верного отделения **Blizzard** срочно «высиживается» дополнение к **Starcraft**'у под рабочим названием **Brood Wars** или — в вольном переводе — Выводок Войн. Выводок этот обещает быть весьма масштабным, — вылупятся 100 (!) новых карт для мультиплейера, 24 миссии для одиночного прохождения.

Действие в **Brood Wars** начнется с того места, где завершилась основная часть **Starcraft**'а — Зерги, недовольные союзом Терран и Протоссов, обрушиваются на них с контратакой. Чтобы дело шло веселее все стороны обретут новые юниты — более мощные и функциональные. Протоссы получат Темный **Templar** со способностью к маскировке, а также Темных Archon'ов и Corsair'ов — истребителей. В свою очередь Терране пополнятся Санитарами, излечивающими их пехоту и союзнические силы, а также новой воздушной единицей — Bomber'ом. Зерги дополнят свои силы Lurker'ами, — паукообразными существами, способными скрываться под землей для нападения. Между прочим, Lurker'ы эволюционируют от Hydralisk'ов.

Мир **Starcraft**'а обогатится тремя новыми ландшафтами — пустыней по имени Korhal, таинственным Темным Templar'ом и местностью из замороженных отходов. Улучшения также коснуться и анимации. **Blizzard** говорит, что все будет готово к концу года. Отметим, что **Brood Wars** — это единственное авторизованное дополнение к **Starcraft**'у, поскольку с инициативой компании **Stellar Forces** (**http://www.microstar-usa.com/html/q2_.htm**) наштамповавшей карт к **Starcraft**'у с помощью прилагавшегося редактора уровней и пытавшейся продавать такие наборы (50 шт. карт за 22 доллара), было покончено **Blizzard**'ом в зародыше. Одной только угрозой судебного иска...

Между тем **Blizzard** и сам не миновал судебного разбирательства. Поклонники **Starcraft**'овского мультиплейера на **Battle.net** уличили производителей в незаконной передаче на сервер частной информации с компьютеров пользователей. Дело в том, что в системном реестре **Windows95** хранятся данные об имени, электронной почте и адресе пользователя. Игра, являясь с точки зрения ОС обычной локальной задачей, имела доступ к реестру и, по команде с сервера, передавала запрашиваемые сведения. Примеры гневных посланий геймеров можно найти, например, на **http://www.gamecenter.com/Underground/Rant/**. Здесь же приведены выдержки из ответа **Blizzard**'а.

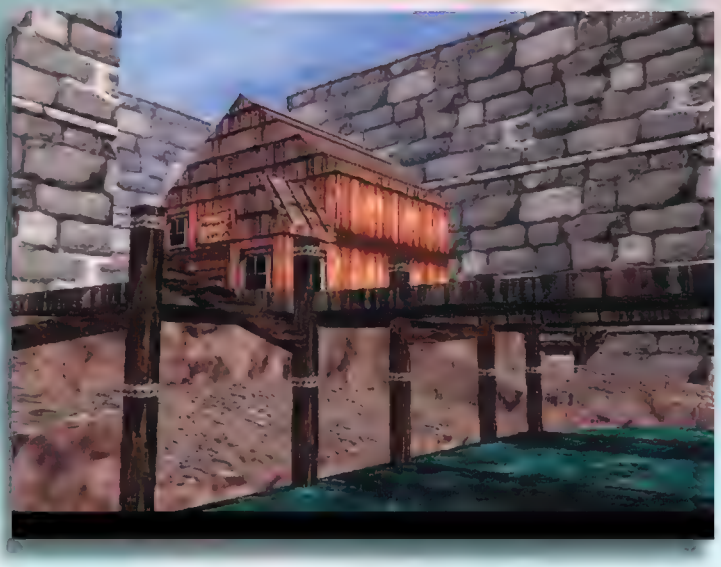
Все дело оказывается в пиратах (не из России ли?..). Многие легальные пользователи не могли подключиться к **Battle.net** используя цифровой ключ своего компакт-диска. По мнению разработчиков, причина неудач во взломе пиратами этого кода. Информацию для противодействия нелегалам и собирала скрытно компания. Может оно и так, но такие действия все равно стали причиной подачи судебного иска возмущенными игроманами и ассоциацией потребителей. Люди требуют замены игры на новую версию, не содержащую «троянского коня» и компенсации морального ущерба...

Это уже второй за последние три месяца случай судебного преследования со стороны геймеров производителей крупнейших многопользовательских игр. Если так пойдет дальше, то новые online проекты, о которых упоминалось вначале, еще очень не скоро увидят свет. И все из-за страха перед игроками...

Battle for the Outland — поиск путей развития онлайновых миров

ние далеко не беспочвенны. Надо же новым хозяевам оправдать свои затраты! Все это — плохая новость для большинства интернетчиков, поскольку на «аську» были завязаны многие игровые, клановые, да и житейские коммуникации.

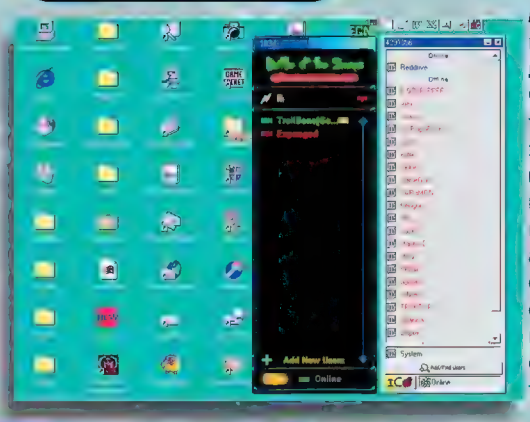
Но нос вешать не стоит, — свято место пусто не бывает. На смену **ICQ** грядут новые БЕСПЛАТНЫЕ системы. Обратим



Everquest — пока доступен только видео-ро...

ваше внимание на **EGN** (**BrainScan Interactive** (**http://www.entr.net/**)) одним из первых потенциальных заменителей «аськи». **EGN** — это точно так же как **ICQ**, только с приятным креном в игровую сферу. Например, в **EGN** имеется встроенная панель с горячими клавишами для запуска любимых онлайновых игр. Пока эта система, проходящая открытое бета-тестирование, умеет не все, что делает **ICQ**, но, судя по заранее выделенному рекламному месту, всегда будет бесплатной. Из наиболее интересных особенностей отметим встроенный ftp-сервер, автоответчик и измеритель времени задержки, позволяющий одним взглядом выбрать подходящего соперника для Death Match'а. Пока в **EGN** не более 4000 абонентов, а потому задача дня — сделать эту систему преимущественно русской. Вперед, бойцы!

EGN и ICQ — близнецы-братья. Но первый будет бесплатным всегда!..



P.S. В последний момент «провода прогудели» нам вот еще что — популярная система мгновенной связи **ICQ** (**www.mirabilis.com**) куплена на корню за 300 миллионов долларов американским монстром **AOL**. Теперь становится совершенно ясно, что слухи о скором введении платы за каждое сообще-

Underlight

ВОЗЬМЕМСЯ ЗА РУКИ ДРУЗЬЯ...

Велики просторы Интернет — игрок-одиночка на них все равно, что щепка в бурном водовороте. Неудивительно, что кланы, боевые ордена, армии и прочие формирования стали тем спасательным кругом, который помогает выплывать и новичку, и старожилу Сети. Сегодня каждый вправе выбрать себе клан по игре, стране, количеству участников, строгости дисциплины, отсутствию или наличию регулярных тренировок или, наконец, цвету боевого знамени...

Хотите знать, как быстро и безболезненно найти тот самый единственный орден или армию? Нет ничего проще!

И не надо пользоваться услугами всезнающих поисковых систем. Большинства кланов там нет, поскольку их «хозяева» поленились зарегистрироваться, ввести ключевые слова, отправить заполненную форму и т.д. Поступите по-другому — пойдите по кругу! О чем это мы? А вот о чем: найдите приличный игровой или «клановый» сайт (в соответствии со своими запросами) и отыщите там волшебные слова: «**Webring**» или «**Clanring**». Или нечто очень похожее. Переводится вся эта «мудрость» как Клановый или Сетевой Круг. Этот самый Круг и представляет собой базу данных, содержащую **URL**'ы всех приличных и основательных кланов! По соответствующей игре, конечно.

Diablo/UO Clanring
www.geocities.com/TimeSquare/Castle/5288

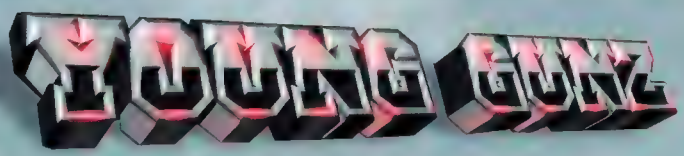
Jedi Knight Order Ring
Jedi.questgate.net/ring

TA Webring
www.cnr.com/user/tym/index.html

Quake Clanring
www.mpog.com/clanring

Quake CTF Webring
www.wall-dragons.com/ctfring

The Official Voodoo Web Ring
http://www.public.asu.edu/~engle/voodooring/



Чтобы попрактиковаться и понять, как это работает, загляните, например, на сайт **Young Gunz** (честное слово, выбран наугад, — он прописан таки в **Rambler**'е...). По адресу **http://www. aspec.ru/~xdv/** расположена Штаб-квартира «молодых стрелков» из Ижевска. Но речь не о них. На первой же странице внизу посередине (прокрутите до конца!) видны заветные слова «**Clanring**». Отсюда начнется путешествие по связанным, как четки «в кольцо», аналогичным сайтам. Перебирая их один за другим, ищем тот самый заветный...

1

Ну, а все, что нужно для глобального поиска интересующих «**Кругов**» или включения нового объединения в Веб-ротацию, найдется на сервере **Web Ring** (**http://www.webring.org**) — своего рода центральной Диспетчерской по этой части сетевой жизни. Тут предложат индексированный поиск (на **http://www.webring.org/index.html#ringworld**) и отведут «за ручку» на нужный адрес, помогут влиться в старый или основать собственный Клановый Круг. Надо отметить, что место популярное и народа здесь хватает. За день фиксируется до 500 000 обращений. Число присоединившихся членов растет на 10 % ежемесячно, а общее количество сайтов достигло 40 тысяч. Все эти выдающиеся успехи свершились за относительно короткий срок — система функционирует с середины 1996-го года.

Сколько же здесь наших? Поиск по слову «**Russian**» дал ни много, ни мало — тринадцать Кругов «Ада», из которых только три игровых. А слово «Red» принесло улов из 601 кольца. Так что найти свой клан дело не такое уж легкое...

Для тех, кому лень копаться в мегатоннах всего этого добра, приведем «избранные места» по популярным играм.

1 — А ты записался в добровольцы!?
2 — Тут есть все!

2

THE SHAPE OF THINGS TO COME

WEBRING

DIRECTORY
WHAT IS WEBRING?
JOIN
RING MANAGEMENT
HELP

Welcome!

Welcome to WebRing, one of the fastest and most exciting ways to navigate the World Wide Web! This completely free service offers easy access to hundreds of thousands of member websites organized by related interests into easy-to-travel rings.

You can find rings that interest you by clicking on topics in the subject Directory or by using the Search Box below.

WebRing is one of the simplest and most efficient ways to find content on the Internet. Its member sites are everywhere. Anytime

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ ЛИГИ СЕВЕРНОЙ АМЕРИКИ

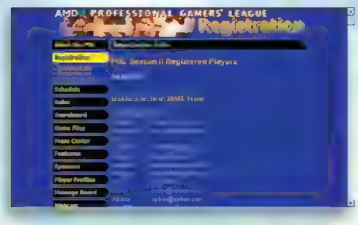
Все знают **AMD**. В эпоху 486 процессоров ее кристаллы были у нас самыми популярными. Но все течет, все меняется. Тот, кто хочет приобрести известность и популярность в условиях жесточайшей конкуренции, вынужден расширять поле своей деятельности. Забота компании **AMD** об игроках-фанатах не исчерпалась добавлением полезных макрокоманд в новейшие процессоры K6 и K7. Еще одно ее детище - **AMD Professional Gamers' League** (**http://www.pgl.com/**) — также наверняка пришлось многим по вкусу. Ведь в год на кон ставится 250 тысяч полновесных долларов, и они все до последнего цента пойдут на выплату призов профессионалам. Сообщите-ка поскорей об этом родным и близким, и пусть с этого момента не пристают — пора наращивать свое мастерство в **Quake**'е или в **TA**, ведь регистрация на третий сезон **PGL** заканчивается в августе!

Впрочем, не только в **PGL**! Этой лиге (как и всей продукции **AMD**, хе-хе) существует солидная альтернатива. Но, как ни парадоксально, не от **Intel**, **IBM** или **Cyrix**. Название еще одной организации профессионалов — **Cyberathlete Professional League** (**http://cpl.cyberathlete.com/**). Называя **CPL** «солидной альтернативой», нисколько не кривишь душой: денег на призы тратится примерно столько же (от разных спонсоров), а в Комитет **CPL** (то есть главный управляющий орган — СИ.) входят прямо-таки культовые фигуры. Например, председателем на общественных началах работает Джон Ромеро (**John Romero**), создатель **Wolfenstein 3D**, **Doom**, **Heretic**, **Hexen**, **Quake** и **Daikatana**, а генеральным менеджером — Майкл Вильсон (**Michael Wilson**) из **Gathering of Developers** (g.o.d.)...

Ситуация с Профессиональными Лигами напоминает положение, существовавшее, например, в североамериканском хоккее или профессиональном боксе. Там тоже было несколько организаций (НХЛ и ВХЛ, ВБА и АБП...), претендовавших на монополию в организации турниров профи, присуждение абсолютных чемпионских званий и т.д. Жизнь и рынок расставили все по местам: кто-то обанкротился, кого-то проглотили конкуренты, а кое-кто договорился о мирном сосуществовании. Похоже, что в 1998 году этот же процесс начался и в мире электронных игр, а мы все — волей-неволей — свидетели становления нового вида спорта (не олимпийского ли?..). Успех шахматных или шашечных соревнований, турниров по бильярду и бриджу убеждает — ЛЮБАЯ игра профессионалов интересна разбирающимся зрителям и может стать основой коммерческого предприятия. Ну, а чем **Quake** или **Total Annihilation** хуже бриджа или шашек? Ничем. А уж аудитория, понимающая суть происходящего «на поле» и знающая правила игры, наверняка намного шире!

Таким образом, перед кибер-профи открываются неплохие перспективы извлечь вполне материальные дивиденды из своих, нередко осуждаемых окружающими, игровых пристрастий и талантов. Вопрос же — в какой лиге играть (**PGL** или **CPL**) — пока не принципиальный. Через год другой все «устаканится», и можно будет перейти в самую крепкую и высокооплачиваемую организацию. Поскольку правила, регламентирующие регистрацию, отборочные и финальные игры и в **PGL** и в **CPL** пока достаточно просты и демократичны, то каких-либо преград свободной миграции мастеров не предвидится. Кстати, правила в обеих лигах удивительно схожи и в частностях, и в основополагающих моментах. Так что и переучиваться особенно не придется! Ну, а чтобы знать, как стать профи от **Quake**'а, рассмотрим на примере **PGL** путь рядового геймера к вершинам мастерства.

Игровой год в лиге поделен на четыре сезона по три месяца каждый. Чтобы принять участие в соревновании, следует зарегистрироваться в самой **PGL** (на ее **HP** — бесплатно) и в **Total Entertainment Network** (**http://www.ten.net**) — официальном месте проведения всех игр, кроме финальных. В **TEN** регистрация тоже бесплатная, а вот само использование ее серверов требует денег — менее двадцати долларов в месяц. Для всей процедуры предусмотрены сжатые сроки — около трех недель и ограничение по числу участников — до 10000 игроков. Формирование списка прекращается либо по истечении времени регистрации, либо по достижении максимального количества «профессионалов». Для командных поединков регистрируются группы участников — основные игроки и дублеры (до десяти человек).



10000 зарегистрированных игроков... До финала дойдет только восемь!

Затем начинаются собственно соревнования в трех видах «спорта»: **Quake II**, **Quake II Death Match** и **Total Annihilation**. Идут они в три этапа — квалификационные бои, регулярный чемпионат и финалы — по олимпийской системе с выбыванием.

Эти дамы — сплоченная команда профессиональных убийц

Квалификационные бои для одиночных участников (командам это не требуется) проходят в специальных зонах **TEN** — «**PGL-Competition Arenas**» — с автоматическим учетом результатов и ранжированием игроков в базе данных **PGL**. Эта фаза соревнований завершается отбором 128 участников с самым высоким рейтингом, которые «рассеиваются» точно так, как это делается на турнирах теннисистов. Начинается регулярный чемпионат — по одному бою в паре с выбыванием проигравшего. Все это происходит на **TEN**, то есть с неминуемым влиянием лага, потерей пакетов и прочих «чудес» Интернет...

В очный финал выходит восьмерка сильнейших (игроков или команд), которые (в микро-матчах из двух игр с выбыванием) и разыгрывают все призы. Для такого ответственного события Интернет уже не годится, а потому дело происходит в каком-нибудь отеле, оборудованном локальной сетью и парком компьютеров.

На всем протяжении игрового сезона официальные поединки находятся под неусыпным контролем судей, наблюдателей и даже видеокамер. Их решение окончательно и обжалованию не подлежит! Особо жестокое наказание, вплоть до годичной дисквалификации и лишения призов, полагается за шулерские приемы, матерную речь и нечестные методы борьбы...

Ну, а кто же участвует в соревнованиях профессионалов, спросите вы? Да такие же парни и девчонки, как и мы с вами! Вот, скажем, победитель в одиночном разряде — 20 летний американец по прозвищу **Rosco**: любимое оружие — **Rocket Launcher** и **Chaingun**, уровень — **dm1** (**The Edge**), машина — 266PII, 56K модем...

К сожалению, все эти забавы профессиональных игроков доступны только легальным жителям США и Канады. Нам в России пока приходится обходится мелкими самодеятельными соревнованиями масштаба клуба или, в лучшем случае, города. Но верится, что не за горами тот день, когда в восьмерке финалистов Всемирной Лиги Кибератлетов будет гордо красоваться пара-тройка имен наших земляков!

Для профессионального игрока, участника соревнований, предусмотрены ограничения по минимально возможной производительности «железа»:

Minimum Requirements

AMD X6/Pentium 133MHz processor

32 MB of RAM or more

Sound Blaster 16 or compatible sound card w/speakers

28.8 modem or direct Internet connection

Игрок профессионал оплачивает также все расходы — время в сети, проезд и проживание в гостинице.

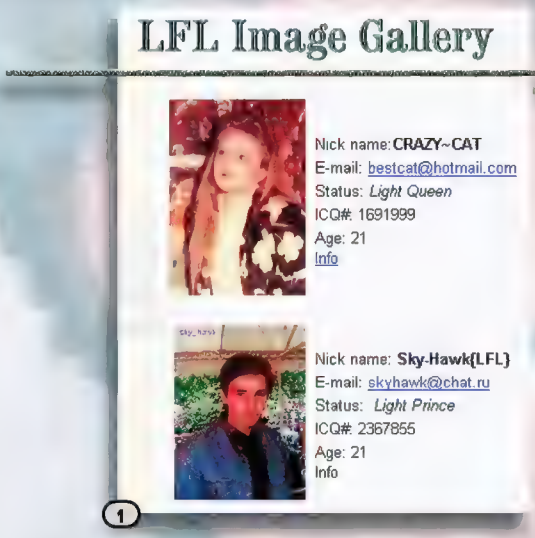
Обман наказуем немедленной дисквалификацией в течение минимального периода — одного года (если не предусмотрено иначе). Обман включает (но не ограничен) использование bot'ов или proxie в течение игры, ping flooding (засорение канала связи противника — СИ.), взлом системы ранжирования, игру под чужим псевдонимом и/или использование фиктивных игроков (друзья и т.д.) с целью повышения рейтинга игрока.

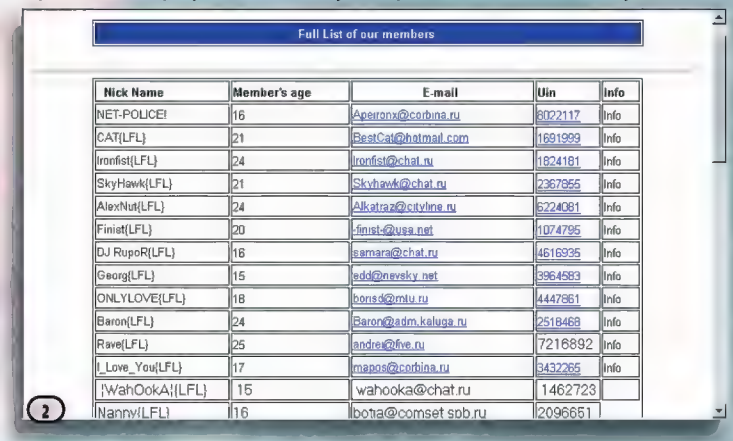
Вот как отличаются игроки (любители и профессионалы) по данным независимого опроса, проведенного по заказу журнала CGW, 1700 геймеров США (население около 300 миллионов человек). Любителей (Л) — 27,2, а профи (П) — 4,5 миллиона человек. П — дают советы, Л — нет. 23% Л и более 40% П предпочитают онлайновые игры. Любимый жанр Л — Карточные игры/Квесты, П — Action/Ролевики. У Л в архиве 15 игр, а у П — 42.

Наверное, наши П, да и Л по количеству игр в архивах нашего провзойдут американских. Пираты с...

ULTIMA'ТИВНЫЕ КЛАНЫ РОССИИ

Интересно наблюдать, как игра накладывает отпечаток на посвященные ей объединения геймеров. В наших обзорах российских кланов встречались и «стратегические» и action союзы. Различий между ними, конечно, хватает. Для игроманов, увлеченных, например **WarCraft'ом**, характерно глубокое изучение механизмов игры, сосредоточенность на тактике с уклоном в теорию, вплоть до математических расчетов, подтверждающих верность той или иной модели развития. **ZAR**'овцы, имея возможность тесного общения с отечественными разработчиками, отличаются особо активной общественной жизнью: еженедельные посиделки в кафе, походы в офис **Maddox Games**, турниры, другие мероприятия. Есть и общее: патриотизм, очень мирная внутриклановая обстановка, мягкая дисциплина, юмор, отсутствие «материального» аспекта во взаимоотношениях...





И вот подошла очередь рассказать о кланах **Ultima Online**. Отметим сразу — игра отличная, суперхит, сомнений нет! Но что творится с ее кланами?! Такое ощущение, что наших ребят просто подменили. Где юмор, где доброжелательность, где турниры, в конце концов?! Ничего похожего. Большинство объединений зациклено на «материальных» вопросах, построены жестко, можно сказать даже — жестоко! Внутренняя иерархическая система обычно скрупулезно разработана: пятерки, командиры пятерок, начальники отделов, лидеры. И всегда требуется беспрекословное подчинение. Шаг вправо-влево карается изгнанием и занесением в черные списки. Покинуть же клан можно лишь заплатив приличные отступные — 2000-3000 GP никого не удивляет...

Почему так? Тому есть несколько объяснений. Прежде всего, в **RTS** и action'ах в отличие от онлайновых ролевиков игроки начинают и, главное, продолжают борьбу в одинаковых условиях. То есть, одержав победу в RTS и action мультиплейере, невозможно воспользоваться какими-либо иными ее плодами, кроме роста своего игрового опыта. Ведь ни производственные мощности в стратегии, ни амуницию (кроме Diablo и иже с ним) в action'е на другую карту или уровень с собою не возьмешь. Как и непотраченные деньги или неизрасходованные аптечки. И завтра или послезавтра начиная новую игру, все опять окажутся в одинаковых условиях, со стандартными ресурсами, отличаясь только опытом и кое-какими специфическими приемами борьбы. А раз нет накоплений или каких-то других ценных игроку вещей, кроме умения сражаться, то на первом плане остается соревнование в ловкости и разуме в чистом виде...

Стоит же появиться элементам (только лишь элементам!) ролевой игры, как все меняется. Новые мотивации — «накачка» персонажа, стремление сохранить и приумножить арсенал (Diablo), обрести экономическую мощь и силовое влияние (UOL) кардинально сказываются на психологии игрока. Он становится жестче, целеустремленнее. Формула Товар-Деньги-Товар из виртуального мира немедленно проникает во внутриклановые взаимоотношения. Экспансия, борьба за территории становятся господствующей доктриной такого объединения. Жесткий мир — жестокие законы! Если говорить начистоту, то, пожалуй, наиболее близкий эквивалент большинства союзов, посвященных **Diablo** и **Ultima Online**, — это ТОТАЛИТАРНЫЕ СЕКТЫ!

Потому-то отбор клана для этого обзора шел долго и мучительно. Среди мрачных объединений, напоминающих то банду рэкетиров, то мистическо-сатанинский орден, то экстремистскую организацию нелегалов трудно было отобрать нечто достойное внимания наших читателей. И все-таки кое-что

1 — В LFL — симпатичные и дружелюбные члены.
2 — В первой десятке клана люди от 15 до 25 лет.
3 — Униформа LFL. А вас такие люди не обижали в Веспере?

Сами о себе

СИ: Мы выбрали ваш клан как наиболее оригинальный и долгоживущий среди сонма похожих друг на друга мрачных тоталитарных объединений мира Ultima. Расскажите, как так сложилось, что LFL не такой Ultima'тивный как все?

DJ RUPOR {LFL}: Light Forces League (LFL, Лига Светлых Сил) - добровольное объединение Свободных Воинов Интернет, исповедующих принципы чести и верности идеалам добра и справедливости. LFL - российский анти-Pkiller клан и существует он уже два года. Начинали-то мы с Diablo, а сейчас основное - Ultima Online, но главное отличие LFL от других вот в чем.

Наш опыт показывает, что посвященные только одной игре объединения живут недолго. Спадает интерес к данному продукту, - умирают и кланы! Мы же хотели и хотим создать не просто очередной клан-однодневку, а сетевое сообщество людей с совпадающими интересами и образом жизни. Потому-то LFL представлен во ВСЕХ сетевых играх, а его члены дружат друг с другом и регулярно встречаются в реальной жизни.

СИ: А чем полезно пребывание в клане с точки зрения турниров, обычных поединков или, скажем, нового качества игры в старые продукты?

DJ RUPOR {LFL}: Большая помощь друг другу, так, например, мы очистили от Pkiller'ов окрестности Веспера; налажен регулярный обмен информацией об оптимальных игровых технологиях; практикуются дружественные дуэли в целях повышения воинского мастерства.

СИ: Есть ли минусы пребывания в клане?

DJ RUPOR{LFL}: Засасывает как наркотик. Трудно оторваться от общения и зачастую ни на что больше не остается времени...

СИ: Что же можно посоветовать нашим читателям по выбору клана?

DJ RUPOR{LFL}: Для начала можно вступить в любой клан, но... Все дороги-то ведут в ЛФЛ! Тут правда стоит уточнить. Мы не берём всех подряд, сначала желающие проходят строгий отбор, а только потом их зачисляют и разрешают в конце «nick-name» ставить ЛФЛ.

1

найти удалось. **Light Forces League** (**http://www.corbina.net/~apeironx/ultima/** или **http://www.corbina.ru/~apeironx/lfl/beta/**) — Лига Светлых Сил!

В их «Идеологии» порадовал вот такой пассаж: «...Постепенно приходило понимание, что дело и цель клана — не только виртуальная борьба в **Battle.Net**, но и самая реальная человеческая дружба, подкрепленная любовью к «Интернет», к хорошим играм, к здоровому соперничеству и к Веб-дизайну...». Звучало неплохо. Клан оказался большим (под 50 человек), хорошо организованным, очень активным, ну а когда в «картинной галерее» членов **LFL** в первой тройке портретов оказались две симпатичные девчонки, решение было принято сразу...

«Светлые Силы» охотно пошли на контакт, ответили на традиционную анкету СИ для членов клана и прислали рассказ о громкой победе над крупнейшим американским кланом **LLTS** (в нем свыше 300 членов). Кстати, самые невероятные слухи об этом событии долго будоражили мир **UO**, вплоть до разговоров о том, что «русские захватили остров у американцев!». Так что для читателей СИ есть эксклюзивная информация об этом, подтвержденная присланными нам screenshot'ами (весь архив на **http://www.corbina.ru/~apeironx/ultima/**).

Итак, читайте и делайте выводы...

Великая битва народов

(Язык оригинала сохранен поелику возможно...)

«...состоялся поход на Замок **LLTS** — большую трехэтажную крепость. В нем приняли участие кланы **LFL**, **CV** (**Chaos Vikings**) и отдельные воины, которые решились нам помочь. Когда в составе пяти Дрэд-лордов (**Dread Lord** — наивысшая ступень отрицательной репутации **Pkiller'a** — СИ.), мы ринулись в Замок клана **LLTS** через портал, там уже находились наши союзники **CV**. После брошенного по «аське» призыва (**ICQ** — популярная система мгновенных Интернет-сообщений — СИ.) к нам присоединились еще два Дрэд-лорда в зеленых одеждах. Итак, в общей сложности на нашей стороне было семь Дрэд-лордов, которые реально могли сражаться без боязни потерять ното (т.е. без снижения репутации, ведь ниже Дрэд Лорда некуда! — СИ.). «Синих» бойцов было в два раза больше «зеленых».

Мы ждали **LLTS**'овцев долго — где-то около часа; за это время не вытерпели ожидания и ушли четыре Дрэд-лорда и несколько «синих» воинов. Наши силы таяли...

Но вот началось!

Сначала **LLTS**'овцы появлялись по одиночке (наверное, разведывали обстановку...). Мы уничтожали их без проблем. Потом окрылся портал в самом Замке. Оттуда вышли пятнадцать или даже двадцать **LLTS**'овцев. В это время все российские Дрэд-лорды уже были за стенами Замка. После недолгой паузы открылись ворота в Замок, и началась основная драка. К этому времени оставалось в живых только три наших Дрэд-лорда (а именно — **Lord KGB** (**NP**!) и два Дрэд-лорда в зеленых плащах). Дрэд-лордам пришлось тяжелее всего. Все **LLTS**'овцы разом напали на них...

2

3

Сражение на первом этаже длилось около пяти минут (реального времени). Все три Дрэд-лорда были почти бессмертными благодаря **heal**'ам (т.е. магическому восстановлению здоровья — СИ.), которые им делали непрерывно. Те же, кто делал **heal**'ы, «терял ното» :((т.е. страдала его репутация — СИ.). «Синие» также ставили пламя и делали блейды. Все наши дрались классно. **LLTS**'овцы держались неплохо. Ни один из них не сделал «рекал» (т.е. не удрал с помощью магии — СИ.), хотя под конец стало ясно, что победим мы. Это почетно - умереть в бою!

4

Выяснилось, однако, что проигрывать **LLTS**'овцы все же не умеют. В отместку эти «джентльмены» убили в подземельях нашего клансмена (**Dishonorable**) при соотношении сил 3:1. Это непростительно! Если так будет продолжаться, предлагаю устраивать подобные визиты к **LLTS** и прочим недругам каждые пару дней. Как бы то ни было — мы победили, и это почет! Присоединяйтесь к нашему альянсу, и тогда мы будем захватывать острова или города и ставить их на счетчик, т.е. собирать дань!..»

5

Конец цитаты. Так-то вот, друзья мои!..

6

СИ: Интересно!.. Только обидно для геймеров, что не всех подряд... А кого же вы тогда берете? И как отбираете - уж не по поединкам ли с Guild Master'ом?

DJ RupoR{LFL}: Нет, дело не в поединках. Сейчас у нас есть планы переродиться из клана в нечто ,jktt vfcinf,yjt - по типу Куличков - то есть стать тем местом, где люди нашли бы что-то интересное для себя. Поэтому мы не можем просто всех подряд геймеров брать, и выбираем только профи (о профессиональных игроках смотри материал в этом же разделе - СИ) или тех, кто бы хотел ими стать и готов отдать своё личное время на благо клана. У нас сейчас много таких увлеченных...

А такое «строгое» решение мы приняли после летнего всеобщего собрания... Нет не летнего, а осеннего - когда пришла толпа «ламеров» которые не могли и слова-то друг другу сказать! Сейчас мы стремимся что бы у нас сложился дружный коллектив из знающих и умеющих людей. Пускай даже человек не так хорош в какой-то области, но он очень хочет это исправить, то есть готов учиться и главное не бросит клан, то он наш!

СИ: Здорово... правильной дорогой идете, товарищи ((c) Н.С.Хрущев)!

DJ RupoR{LFL}: Ну, знаешь есть у кого учиться. Мы самый старый клан, еще с Diablo, который остался в живых! Вот и приходится бороться за то, чтобы не кануть в лету, как, например БРАТВА или Angel Forces... Они ведь тоже были весьма крупными и где они теперь?!

СИ: Последний и традиционный для нас вопрос. Завел ли ты новые связи, новых друзей или девушек? Нажил ли врагов?

DJ RupoR{LFL}: Друзей много. А серьезных врагов уже нет.:)

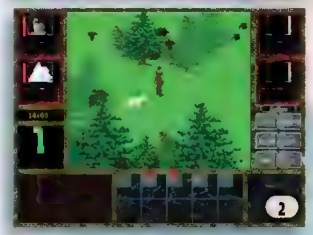
1 — Момент охоты за Pkiller'ом под Вечером.
2 — Первый этаж Замка взят!
3 — Бои за второй этаж...
4 — Битва идет уже на крыше замка LLTS!
5 — В сумке наших трофеи — ... Ripper'a главаря LLTS...
6 — ...и голова казначея LLTS — Warrick'a!

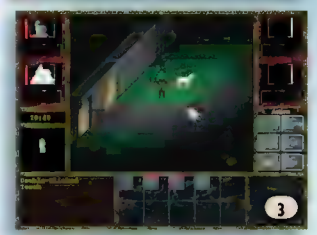
HOMELAND — ТЕСТИРУЕМ SHAREWARE RPG!

Платформа: Windows95/NT
Разработчик/Издатель: **лично Steven J. Morris**
Интернет: www.dragonlore.com/
Дополнительно: **Бета-версия на компакт-диске «Страны Игр»**

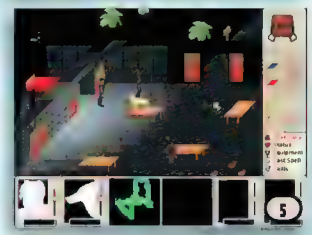
«...Я пока открыл публике лишь немногое из сюжета, но основная идея **Homeland** такова: в один прекрасный день обнаруживается, что вы — Маг, очутившийся в жестоком мире, в котором все и вся охотятся именно на волшебство. Главному герою предсказана судьба избавителя этого мира от Души **Devourer**'а — это весьма почетно, но по этой же причине сама Душа **Devourer**'а хочет видеть его мертвым. Очень мало друзей, зато много врагов. Надо остаться в живых во враждебном окружении, и ваша судьба — в собственных руках...» Так описывал в письме в СИ Стивен Дж. Моррис (он же — разработчик **Homeland**) сценарную подоплеку игры, предлагаемой вниманию наших бета-тестеров. Надо сказать, что это ПЕРВЫЙ случай, когда мы вместе с читателями принимаем участие в тестировании игрового **SHAREWARE** (условно бесплатного ПО), да еще в процессе его рождения. Большинство пользователей относится к «шароварным» продуктам с изрядным скепсисом и пренебрежением. Однако то, как появился (об этом ниже...) и создается этот продукт, награда, полученная альфа-версией (!) **Homeland** от **Betazine**, убедили-таки в необходимости рассказать о нем.

1


2


3

4


5

1 — Домашнюю страницу Homeland украшает награда от Betazine — восьмиугольник справа!
2 — Самая ранняя публичная версия Homeland'а.
3 — Герой вооружен — узнать это можно только по изменившемуся курсору.
4 — Близкая к современной версия игры — изменения пошли на пользу интерфейсу!
5 — Получено второе задание. На дворе глубокая ночь.

Сама идея — делать Ролевую Игру — пришла к Моррису довольно неожиданным образом...

...Кстати, ведь действительно интересно, как появляются такие идеи и что движет энтузиастами **shareware** игр, когда они тратят уйму времени, денег и сил, создавая «полноразмерный продукт», не имея при этом поддержки ни издателя, ни инвестора и рассчитывая в итоге только на символическое добровольное вознаграждение благодарных геймеров. Может, любовь к человечеству или жажда славы? Или уверенность в непревзойденном качестве и актуальности новой игры? Впрочем, довольно риторических вопросов, вернемся-ка мы в Отчий Дом (**Homeland**).

...Так вот, основой для **Homeland**'а стал рассказ, точнее, Стивен только собирался написать рассказ. Он долго сидел с ручкой и бумагой, но ничего путного и похожего на реальность не выходило. И тогда он подумал: «Эй, а что если для начала я сотворю этот мир на компьютере, и тогда, держу пари, я бы здорово продвинулся и со своим рассказом». Стивен был человек весьма начитанный, особенно в области **AD&D**, да и «наигранный» неплохо — в классические хиты типа **Wizardry**, **Ultima**... Понятно, что на таком фундаменте ничего другого кроме **RPG** из **Homeland**'а выйти не могло! Взгляните-ка на screenshot'ы — картинка-то до боли знакомая! — изометрия в три четверти от третьего лица, спрайтовые персонажи, деревья и здания с исчезающими крышами. Тут любой узнает раннюю или позднюю Ultima, причем любую, вплоть до **UOL**! Если бы не вон та белая собака бок о бок с главным персонажем...

В отличие от любого ролевика, в **Homeland**'е в начале игры у персонажа вообще нет оружия для ближнего боя. Никакого. Кроме белой собаки. Кстати, и все магические способности напрочь отключены — кнопка **Cast Spell** (внизу справа) не работает! А одолеть-то надо, как мы помним, ни много, ни мало самого Сатану (в версии **Homeland**'а — это Душа **Devourer**'а). Да-с... И что же делать? Прежде всего, ходить и разговаривать (с **NPC**). Перемещаются герой и его пес при нажатии левой клавиши мыши, а при двойном щелчке бегут с завидной скоростью (ноги при этом они сгибать еще не умеют). Разговоры происходят при приближении к нужному персонажу путем простого перебора реплик. Вообще, все управление в **Homeland**'е «мыше-центрированное» — про левую кнопку грызуна мы сказали (ею же перетаскивают и выбирают объекты), а правая служит для «разумных» манипуляций — открывания дверей, сбора предметов, произнесения заклинаний и т.п. Горячих клавиш всего две — **F2** (включает или отключает тени — для медленных машин) и более важная — пробел — сохраняет или разбивает построение во время боя. Это ответственный момент, особенно, пока вы безоружны, — ведь оставив собаку сражаться и нажав пробел, можно сбежать. Но это для слабых.

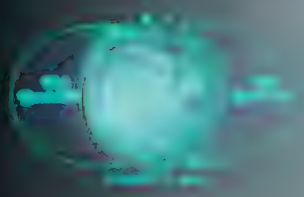
Все задания, включая самые первые (принести цветы лекарю и т.д.), проистекают из диалогов с **NPC**. Поскольку из известного свода законов Мэрфи следует, что самая необходимая информация будет наименее доступна, то настраиваться следует на долгие беседы. Обобщая этот частный принцип до всеобъемлющего закона, можно сказать, что степень доступности в **Homeland**'е (объектов, умений, магии) напрямую зависит от развитости и общительности персонажа.

Как и положено ролевику, имеются четыре основные переменные характеристики — сила, интеллект, ловкость плюс набор тренируемых навыков (т.е. **skills** в области ближнего и дальнего боя) и магия четырех категорий (вода, земля, огонь и воздух). Всего в игре пока 34 отдельных заклинаний, среди которых есть и довольно забавные. Всем, например, понравится заклинание **Grounding** из группы **Earth** — ничто иное, как обыденное «Заземление», — отлично помогает против Электрошока и атак Пучками Молний. Или, скажем, **Sunlight** (Солнечный Свет) — прекрасное, оказывается, средство от оживших мертвецов. Кто бы мог подумать! Производственных же навыков нет совсем, как нет и полноценной экономики. А вот деньги, торговля и натуральный обмен имеются, — но процесс идет строго при согласии сторон, найденном в мирном диалоге. Покупки и продажи можно также производить во встреченных по дороге магазинах.

Статистика героя — фетиш всех ролевых игр. Для этой основополагающей информации отведена специальная кнопка (**Stats**), щелчком по которой выводится подробный отчет о текущем моменте «в цифрах и фактах» — здоровье, боевой потенциал, резервы по переносу тяжестей, эффективность нападения и обороны. Пристальное внимание следует обратить именно на защиту, так как при включении магии у персонажа особого смысла «работать» мечом или луком нет. Типов брони много — ботинки, перчатки, шлемы, леггинсы, щиты, рубашки и т.д. Имеется даже броня, сделанная для животных. Крайне важен материал, пошедший на доспехи, — обеспечивающий большую защиту обычно тяжелее и сковывает движения. При обзаведении новым набором доспехов требуется убедиться, что «бремя» не слишком велико и из-за потери скорости не станет причиной смерти. Есть и магические латы, и мечи, дающие заметное преимущество без проблем с перегрузкой.

Теперь поговорим об особо близком для этой рубрики аспекте — сетевом мультиплейере. Его пока нет, но он обязательно будет. Как написал нам Стивен: «Я с самого начала заложил сетевой код в игру, причем возможности мультиплейера таковы, что стоит мне вынести его на суд **RPG**'истов, как большинство из них немедленно потеряет голову от счастья!». Что конкретно имел в виду творец **Homeland**'а до конца неясно. Обратим внимание читателей на то, что до недавних пор он не умел... делать патчи к игре, а потому выкладывал ее новые версии каждый раз целиком. Увы, пока этот номер увидит свет, версия **Homeland** на диске СИ тоже устареет. Самую же свежую **shareware RPG** «**Homeland**», помимо ее родной странички, можно найти по адресу **http://www.betazine.com/homeland/**, а активное обсуждение игры идет на форуме **Game Girlz** (**http://www.game-girlz.com/forums/cgi/show.cgi?43/43**). Добавьте им там перцу!

КОНКУРСЫ СТРАНЫ ИГР



Дорогие читатели, мы снова решили порадовать вас розыгрышем ценных призов! Много воды утекло с момента подведения итогов последнего такого мероприятия, и гора этих самых «ценных призов» — коробок с играми — в углу редакционной комнаты стала походить на Монблан, грозя обрушиться и похоронить под собой зам. гл. редактора Сергея Лянге. Поскольку его работоспособность и комфортное самочувствие непосредственно влияют на периодичность выхода «Страны Игр», то предотвратить крах может только очередная «раздача слонов» нашим читателям!

Но прежде чем объявить условия нового турнира, стоило бы сразу избавиться от части коробок, отдав их наиболее внимательным поклонникам «Страны Игр». Например, **Сергею Беркозу**. Вот какое письмо мы получили от него сразу же после выхода июньского номера:

> *«В номере 6(25) за июнь 1998 года в разделе Online с Сергеем Долинским в статье «Тихие радости бета-тестера» спрашивалось имя бета-тестера, который упоминался в одной из игр отечественных разработчиков. Им является ваш зам главного редактора Сергей Лянге, имя которого я видел в титрах «Аллоды-печать тайны».*
>
> ***С уважением Сергей Беркоз»***

Что сказать — выстрел в десятку! Затем письма и сообщения по ICQ на эту тему хлынули к нам селевым потоком! Стало ясно, что активность геймеров не должна остаться безнаказанной. А потому первая тройка самых внимательных немедленно получит от нас призы — те самые коробки. Приятно отметить, что игры будут выбраны победителями по собственному вкусу прямо из редакционного Монблана. По принципу: первый пришел — первый получил!

Ребята, торопитесь, мы вас ждем:

1. **Сергей Беркоз** — berkoz.a@usa.net
2. **Трактор — Иван из Питера** traktor@softhome.net ICQ 11746823
3. **MorozRU — Морозов Александр** — из Москвы ICQ 14042580

Теперь о следующем конкурсе. «Страна Игр» всячески поддерживает российских игроков, помогая им во всех полезных начинаниях. Материалы в рубрике Online об отечественных игровых кланах — из этой же серии. А потому объявляется

КОНКУРС НА ЛУЧШИЙ ИГРОВОЙ КЛАН РОССИИ

Оценивать объединения игроманов мы предполагаем по совокупности параметров: численности, активности, качеству оформления домашней страницы, наличию внесетевого общения между клансменами...

Подведение итогов планируется в октябре. Учет читательских симпатий будет идти на сервере «Страны Игр» в электронном виде (на отдельной страничке рейтингов) и по письмам, пришедшим прямо в редакцию. В состязании за право называться лучшим российским кланом могут принять участие любые объединения игроков по любым играм, не только те, про которых мы писали. Хотя, с другой стороны, очевидно, что кланы, уже представленные на наших страницах, получают заметное преимущество...

Впрочем, все расставите по местам вы, наши читатели. А самые популярные кланы и первые угадавшие их получат подарки от «Страны Игр». Из того самого редакционного Монблана!...

PC

STARSIEGE

StarSiege четко и ясно показала, что своего единственного на данный момент конкурента Heavy Gear она уверенно оставляет позади.

Платформа: PC
Жанр: **Роботосимулятор**
Издатель: Sierra Online
Разработчик: **Dynamix**
Требование к компьютеру: P166, 16Mb RAM, 4x CD
Количество игроков: **20**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.starsiege.com**

Если по неосторожности и по старой памяти назвать **StarSiege** игрой типа EarthSiege III, то в лице ее создателей вы наживете кровных врагов. «По мере создания игры мы поняли, что игровая вселенная разрослась до космических масштабов», — комментирует факт переименования проекта пресс-менеджер. «Нам было нужно название, которое отражало бы появление новых рас, новых миров, новых технологий и вообще всех тех новшеств, которые нашли свое место в **StarSiege**».

Немаловажным является тот факт, что **StarSiege** представляет собой не только название игры, но и огромную игровую вселенную. Сюжетная часть вполне достойна отдельного издания, так как над ней трудились не только создатели игры (а это десятки людей), но и профессиональные фантасты. Естественно, было бы расточительно создавать такой продвинутый мир лишь для одной игры, поэтому не удивительно, что анонсирован еще один проект, основанный на той же игровой вселенной — StarSiege Tribes, который появится вместе с релизом **StarSiege** (осень этого года). А примерно через годок планируется ввести некоторые дополнения и усовершенствования в игровой мир, что, по сути, означает работу над еще одной игрой.

Но вернемся к **StarSiege**. Игра уже почти готова к выходу и в начале осени должна появиться на прилавках. Собственно, уже несколько месяцев на сайте **www.starsiege.com** лежит пре-

альфа версия игры, и ею обзавелось около ста тысяч представителей прогрессивного человечества. Хорошо известно, что эта версия работала исключительно в режиме multiplayer через Internet. К чести разработчиков надо отметить, что архитектура игры позволяет любому желающему самостоятельно создавать сайты, где можно было бы играть в **StarSiege**. Несмотря на сыроватость и отсутствие одиночной игры, альфа версия **StarSiege** четко и

ясно показала, что своего единственного на данный момент конкурента Heavy Gear (второй реальный конкурент — MechWarrior III — пока еще весьма далек от завершения) она уверенно оставляет позади.

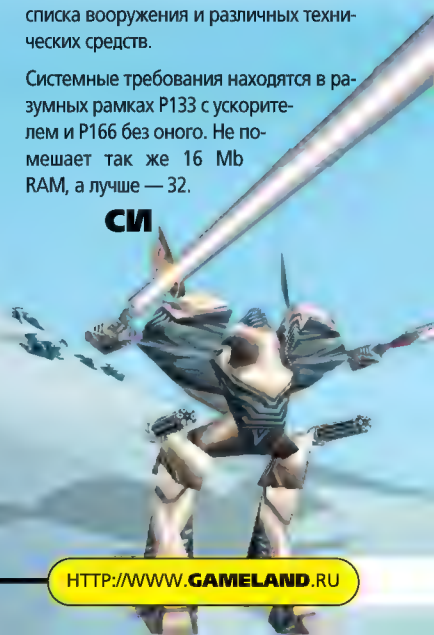
Что новенького ожидается в полной версии по сравнению с альфой? В общем-то, ничего принципиально нового, кроме крепкой сюжетной линии для одиночной игры (45 миссий на семи планетах) и продвинутого редактора миссий. Будут учтены некоторые пожелания по поводу multiplayer. Как и прежде, можно будет сражаться за сторону Землян и Кибридов (Земляне представлены войсками Империи и армией марсианских мятежников). Список оружия и технических средств содержит сорок наименований (особенно интересна штучка под названием «Chameleon Cloak», которая позволяет Herc'у принимать текстуру той поверхности, на которой он находится в данный момент). Число видов противника где-то около пятидесяти (включая BBC и наземные войска). К слову, тестирование выявило явное превосходство Herc'ов Империи (Basilisk) над остальными роботами, так как он представляет собой золотую середину от весьма маневренного, но слабо защищенного Goat Кибридов и неповоротливого, но отлично бронированного Emancipator мятежников. Ожидается, что баланс в полной версии будет восстановлен.

Чувствуется, что QuakeWorld произвел на создателей игры сильное впечатление. Поэтому в StarSiege используются многие находки Id Software по части multiplayer. В частности, возможны «выделка шкур», иначе skin'ов, установка собственных звуковых файлов с язвительными замечаниями, редактирование и создание карт. Короче говоря, StarSiege полностью открыт для вашей фантазии, благо соответствующий инструментарий предусматривается в полном объеме.

Кроме игры по Internet, не будут обделены вниманием и привычные виды соединений — модем, ноль-модем и локальная сеть. Максимальное число игроков на просторах WWW ограничивается двадцатью (в случае хорошей скорости), но, как показывает практика, при таком количестве участников тактически грамотная игра просто невозможна. Как правило, момент окончательной материализации вашего Herc'а совпадает с его уничтожением. Лишь когда число противников не превышает четырех-пяти (хотя, возможно, и больше — зависит от размера карты), можно действительно воспользоваться богатейшими возможностями игры и реально задействовать большую часть списка вооружения и различных технических средств.

Системные требования находятся в разумных рамках P133 с ускорителем и P166 без оного. Не помешает так же 16 Mb RAM, а лучше — 32.

СИ



Святослав ЛАБСКИЙ

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

Адреса магазинов ассоциации, в которых вы можете приобрести «Дона Капоне», указаны на задней обложке журнала

Чикаго, 1932: Дон Капоне

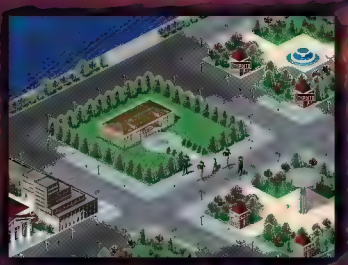
Расставить солдат, найти залежи кристаллов, послать корабль. Построить еще один корабль, найти еще одно месторождение, послать еще один корабль. Построить солдат, расставить солдат, собрать в кучу, послать в сторону противника. Найти инопланетян, уничтожить инопланетян, вернуться на базу. Построить еще солдат, опять собрать в кучу, опять послать в сторону противника. Найти еще немного инопланетян, опять их уничтожить, опять вернуться на базу. Надоело?

Нанять вышибалу, отправить на переговоры с хозяином кофейной лавки. Нанять стрелка и снайпера, выставить патруль вокруг своей базы. Шаг за шагом развить сеть собственного рэкета, перевести захваченные конторы в одну из отраслей нелегального бизнеса. Захватить 100% бутлегерского рынка и удвоить доходы. Подкупить Сенат и легализовать игорные заведения конкурентов. Подружиться с ФБР и получить точную информацию о доне Папезе. Зарегистрироваться в российском Алькатраце для бесплатной игры в online, заключить альянс с доном Russian Mafia и совместными усилиями разбить финский Secret Service. Основать собственную Семью и вступить в битву с лучшими мафиози Европы. Звучит лучше?

Gameplay: 2/2, Интересность: 8/10. Страна Игр #5'1998.
Сюжет: 95%, Интересность: 83%. Game.Exe #5'1998.

Дон Капоне. Игра для всей Семьи.

Группа быстрого реагирования дона Валерио: четверо гробовщиков на двух «Кадиллаках»



Дон Капоне собственной персоной вместе со снайпером, стрелком и двумя телохранителями

Ограбление казино в центре города: пара налетчиков, профессиональный вор и вышибала со стрелком

Столкновение интересов Торрио, Капоне и друзей Багза Моргана: две дюжины гангстреров и восемь трупов

1С®

Фирма «1С»

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С: Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21
тел. (095) 737-92-57,
факс (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru
www.1c.ru

"«Дон Капоне» -- чрезвычайно оригинальная игра, которой удалось великолепно совместить стратегию реального времени и классическую гангстерскую тему. Простой интерфейс позволит вам начать борьбу за город буквально с первых минут после запуска игры, в то время как увлекательный процесс последующего совершенствования собственных навыков и освоение множества заложенных внутри «Капоне» возможностей займет у вас не один день, не говоря уже о практически бесконечном потенциале игры в режиме online." (Страна Игр, #5'1998)

"По кварталам Чикаго разгуливают ребята с битами и убедительно просят владельцев заведений делиться. В закусочных устраивают притоны, а кинотеатры переоборудуются в тотализаторы. Деньги текут рекой, но в городе есть и другие семьи, которые хотят кушать. Поэтому люди в плащах стоят на перекрестках ключевых улиц, а под плащами у них -- винтовки... Игра не вписывается ни в какие рамки. Не лезет ни в какие ворота... Финальный продукт вышел легким, простым, прозрачным и почти веселым." (Game.Exe, #5'1998)

SNOWBALL PRODUCTIONS

Лучшие игры по-русски.
www.snowball.ru

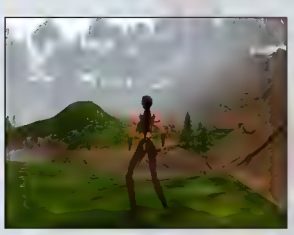
Неограниченная игра в режиме online и участие в Russian Mob War требуют электронной активации лицензионной копии, осуществляемой на основании оригинала регистрационной карточки.
Real-time gangstar strategy Don Capone is a 16-bit remake of Legal Crime, developed by Byte Enchanters of Finland/Snowball Interactive of Russia, co-published in the CIS by 1C Company and Snowball Interactive.
To find out how you can bring your titles to Russian market, please contact Yuri Miroshnikov at 1C Company (miru@1c.ru, www.1c.ru) and Sergei Klimov at Snowball Interactive (sergei@snowball.ru, www.snowball.ru).

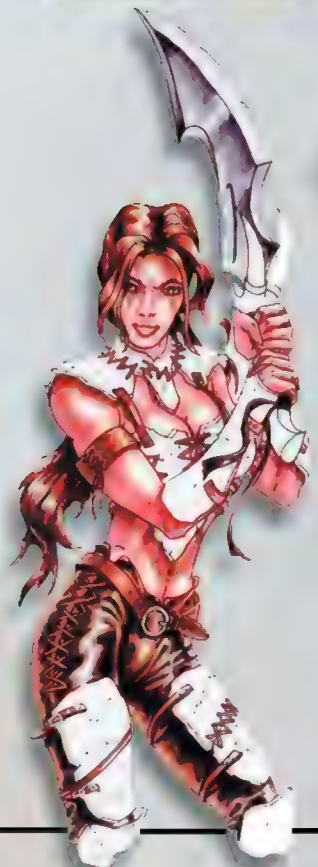
DRAKAN

DC PC

Игра задумывается неплохая...

Платформа: PC, Dreamcast
Жанр: **3D action adventure**
Издатель: Psygnosis
Разработчик: **Surreal Software**
Требование к компьютеру: P233, 32Mb RAM
Количество игроков: **8**
Дата выхода: январь 1999
Интернет: **www.psygnosis.com**





ДРАКОНЬЯ И ЖЕНСКАЯ ДИСКРИМИНАЦИЯ

Все чаще и чаще разработчики склоняются к мысли, что главный герой-мужчина — это уже избито и неоригинально. Далее, не вызывает сомнений успех персонажей-женщин («Мы любим тебя, Лара!» — скандировали за окнами восторженные фэны). Вот поразкинули мозгами Psygnosis и решили центровой фигурой сделать прекрасную амазонку, а заодно и дракона ей в помощники подсунули, ведь дракон в роли главного героя тоже не частый гость компьютерных игр... Вот такая основа и заложена в игру **Drakan**.

БУДЕМ ЗНАКОМЫ!

Представляем вам наших героев — сногсшибательную Ринн (Rynn) и весьма грозного и обаятельного Ароха (девушка и дракон соответственно). Ринн, несмотря на хрупкую фигуру, неестественно длинные ноги и милое личико, способна постоять за себя в любой ситуации. А все благодаря ее великолепной физической подготовке, совершенному владению самыми различными видами оружия и скрытой ментальной силе, которая постепенно будет давать себя знать по ходу прохождения игры. Ну, а про Ароха и говорить особенно нечего — дракон, он и есть дракон. В **Drakan** он выполняет функции тяжелой артиллерии и воздушного транспортного средства.

Арох и Ринн являются практически неразлучной парочкой, удачно дополняющей друг друга. Их объединяет общая цель — разделаться с тем злом, которое окутало весь мир. А причиной злодеяний стала злая волшебница Кулрик (Kulrik), уничтожение которой и является конечной целью странствий сладкой парочки. Все просто.

НА ЗЕМЛЕ И В ВОЗДУХЕ

Drakan представляет собой трехмерный action с видом от третьего лица. Игровой мир представлен бесконечными трехмерными ландшафтами, которые, кстати, будут обозреваться не только с высоты драконьего полета. Так уж задумано, что игровые события (читай, поединки) будут происходить не только в воздухе, но и на поверхности земли, а иногда даже и под землей. Понятно, что в воздухе в основном вся надежда на Ароха (на спине дракона Ринн чувствует себя как у Христа за пазухой), а на поверхности отдуваться за обоих придется Ринн.

Ринн — девчонка не промах, она с завидным мастерством управляется любым из 50 представленных в игре видов оружия. К ним относятся в основном мечи, затем копья, булавы, луки и др. Кроме обычной стали, Ринн изрядно поднаторела и в области магии. Пока не сообщается конкретно, какого типа будет применяемая магия, но указано общее число заклинаний — целых семь штук. Скромненько по сравнению с арсеналом оружия, выводы делайте сами.

Ринн вполне может не только ходить, но и бегать (причем, вероятно, весьма быстро, с такими-то ногами!), прыгать (высоко, по той же причине), плавать и т.п. В общем, будет предложен практически весь арсенал телодвижений несравненной Лары, включая различные гимнастические кульбиты.

Игровые события развернутся в пяти трехмерных фэнтезевых мирах. Всего в состав игры включено 14 уровней, каждый из которых содержит в себе несколько миссий. Остается надеяться, что переход от миссии к миссии будет крепко связан сюжетной линией.

Ожидается и чуть-чуть квестовой части. Сюжетная линия предполагает взаимодействие Ринн и Ароха с двадцатью пятью NPC. Вполне возможно, что с ними придется общаться посредством магии и стали.

Противники будут, ясное дело, и на земле и в воздухе. Зачастую препятствиями на пути станут и различные завалы, пропасти, потоки лавы и пр., через которые необходимо перепрыгивать, рассчитывая с виртуозной точностью точку приземления. Монстры выполнены с использованием технологии одиночного наложения текстуры на скелетную анимационную модель. На практике это означает, что монстры достаточно угловаты, но зато их движения плавны и реалистичны (по крайне мере, должны бы быть).

Будет реализован multiplayer для 8 игроков. Поддерживаются сеть, Интернет, модем — обычный джентльменский набор.

ЛЕЖКА ДЕГТЯ

Воодушевились? Это хорошо, значит можно и подпортить настроение ;-). К сожалению, все перечисленные прелести возможны лишь при ОБЯЗАТЕЛЬНОМ наличии 3D акселератора и при «машинке» не меньше эдак P233 с 32 Мб памяти. Вот такая горькая истина. Минимально заявлен P166, но это, по всей видимости, лишь «запускная» конфигурация.

Остается надеяться, что до намеченного срока выхода игры (январь 1999 года) разработчики успеют прооптимизировать графический движок для снижения системных требований. А если не успеют, что же... Игра, конечно, задумывается неплохая, но если вы не страстный поклонник аркады и длинных виртуальных ног, то, в общем-то, можно и пережить.

СИ

Сергей ДРЕГАЛИН

SEED

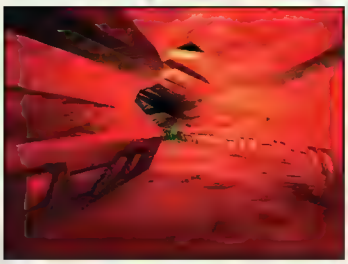
Платформа: PC
Жанр: **3D Action**
Издатель: TBA
Разработчик: **Human Soft**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.humansoft.com

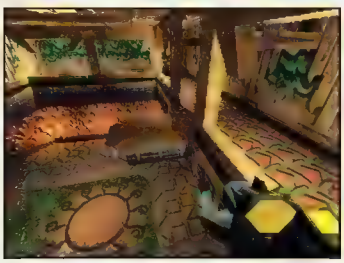
Основная идея игры Seed — борьба света и тьмы, причем, в буквальном понимании.

Если даже мельком взглянуть на прилагаемые скриншоты, то не трудно заметить, что им чего-то недостает, чего-то очень важного. Напрочь отсутствуют монстры или какая-либо иная живность. Подобный дефицит объясняется на самом деле очень просто — на данный момент **Seed** представляет собой не полноценную игру, а лишь графический движок.

Но не торопитесь относить **Seed** к разряду инструментария для создания игр. Последнее время создатели игр жанра 3D action предпочитают покупать уже готовый движок, а не создавать собственный и, учитывая возможности последнего, вырабатывать концепцию игры. **Seed** является в этом плане исключением — графическое ядро было специально создано для использования в игре с одноименным названием. К слову, на разработку движка ушло около двух лет, для получения максимальной производительности большая его часть была написана на ассемблере.

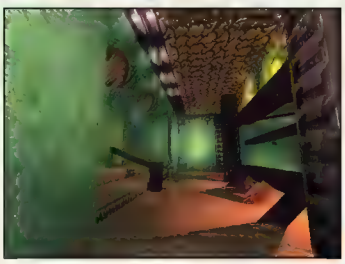
А теперь внимание. Движок **Seed** не является изобретением велосипеда, так как в нем заложены некоторые возможности, которых нет ни у одного из существующих движков (и, уж тем более, у существовавших два года назад). Основная идея игры **Seed** (речь далее пойдет именно об игре) — борьба света и тьмы, причем, в буквальном понимании. Главный герой будет нести с собой огонь, и зажигать свет в мире, покрытом тьмой. А это, понятное дело, требует продвинутых возможностей графического ядра игры по работе с динамическим освещением. Больше того, подавляющая часть эффектов построена именно на применении различного освещения и теней. Например, отдельные противники станут видны лишь в определенном спектре света, некоторый свет будет отнимать жизнь у персонажа, а вместо использования привычных кнопок и рубильников придется бросить тень на какую-то часть стены.

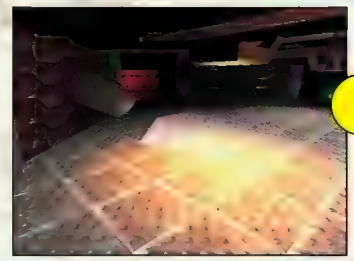




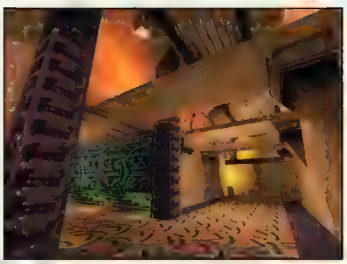
Понятно, что все эти эффекты требуют очень тщательной проработки методики освещения (с использованием смешанных источников, динамического освещения) и реалистичных теней. Решением явилось использование в движке специальной технологии, которая получила название pixel-based ray-tracing. Не вдаваясь в глубокие технические подробности, поясним суть метода. Дело в том, что полигоны и полигонные

модели могут определить лишь контур тени, «внутренность» объекта на нее не влияет. В движке **Seed** используется пиксельная трассировка лучей, которая дает возможность воссоздавать тени и освещение, учитывая внутреннее заполнение объекта. Только пусть вас не смущает слово «пиксельная», это отнюдь не аналог «спрайтивости». Скриншоты наглядно демонстрируют, что архитектура уровней не будет принципиально отличаться от Quake'овской, разумеется, к нашим услугам полная свобода перемещений, трехмерные объекты и т.п.





Уже сейчас видно, насколько перспективной оказалась технология, используемая разработчиками. Если объект, к примеру, куб, освещается двумя независимыми источниками под разными углами, то отбрасываемая тень абсолютно точно учитывает физику процесса — четко видна область пересечения двух теней и области двух полутеней. То же касается и источников света с различными интенсивностями и различными длинами волн (т.е. разного цвета). На скриншотах это отлично видно.



Из разряда необычного. Казалось бы, использование графического акселератора даст еще больший выигрыш по производительности и, главное, по качеству графики. Увы, обычные 3D ускорители первого поколения (на чипсете Voodoo и аналогичные) дают худшие результаты. В чем причина? А все дело в технологии, основанной на применении пиксельной трассировки лучей. Обычные трехмерные акселераторы ориентированы исключительно на полигоны и не поддерживают данный способ просчета моделей. Но, по заявлению команды разработчиков, в ускорителях с чипсетом Voodoo 2 такая возможность предусматривается. А, следовательно, полная версия будет представлена в двух вариантах — с чисто программным обсчетом графики и специально адаптированная для чипсета Voodoo 2.

На данный момент программная часть уже практически закончена, и создатели постепенно переключаются на более «игровые» вещи — дизайн уровней, моделирование персонажей, создание сюжетной линии и т.п., в общем, на все то, что сделает из **Seed** не просто кусок программного кода, а настоящую игру. Ориентировочно работа должна завершиться в середине осени этого года.

СИ

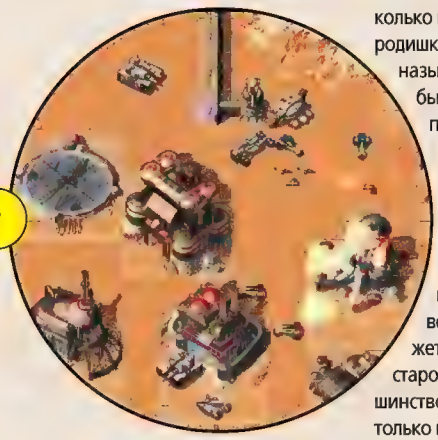
Святослав **ЛАБСКИЙ**

PC

DUNE 2000

Dune 2000 — главное испытание для Westwood в этом году.

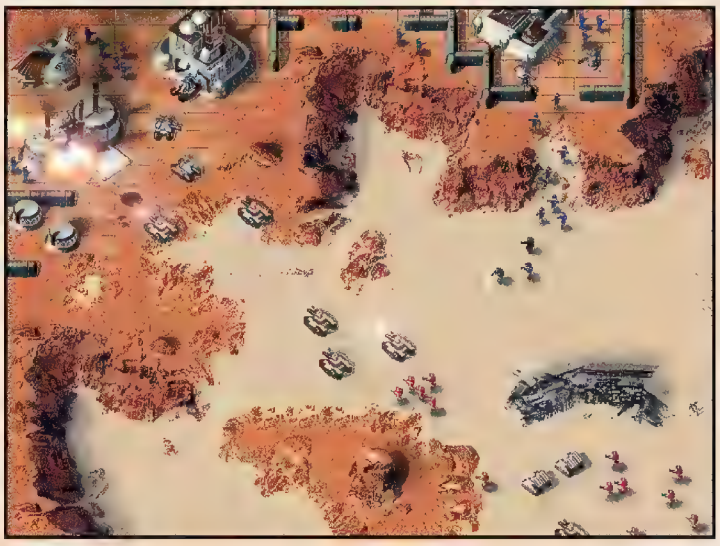
Платформа: PC
Жанр: **real-time стратегия**
Издатель: Virgin IE
Разработчик: **Westwood**
Дата выхода: август 1998
Интернет:
www.dune2000.com



В одном тихом и милом городишке самого обыкновенного американского штата Невада, на самой обыкновенной улице, среди обыкновеннейших офисных зданий живет одна обыкновенная компьютерная фирма. Там разрабатывают компьютерные игры. Всякие, но, в основном, хитовые. Это такая специализация, понимаете? Некоторые трудятся над стратегиями, кое-кто изнемогает, создавая интересные RPG, большая часть «продвинутых» занимается 3D Action, но Westwood всего-навсего делает хиты. И никто не знает: в чем секрет благополучия и невероятной удачи команды, которая даже при бездарном маркетинге и не слишком высоком качестве самого своего творения (типичный пример — Lands of Lore 2) умудряется сделать свое детище бестселлером. Пожалуй, таким даром в полной мере владеет лишь еще одна компания — LucasArts, чье умение превращать в золото любую поделку, нацепив на нее логотип Star Wars, известно всем и нисколько не умаляет ее заслуг. Кстати, городишко, в котором живет Westwood, называется Лас-Вегас, и, может быть, поэтому все игры у фирмы получаются такими заводными и азартными.

Dune 2000 — главное испытание для Westwood в этом году. Нет, не грядущий Tiberian Sun, не очередной Lands of Lore 3, а именно **Dune 2000.** Эта игра, а вернее, ее популярность, покажет, насколько интересна публике стародавняя Dune 2, о которой большинство теперешних игроков знают только понаслышке, приписывая ей титул «первой real-time стратегии». И ошибаются — Dune 2 была далеко не первой, но зато самой заметной и запомнившейся. Благодаря, как ни странно, своей сюжетной подоплеке и простоте интерфейса. Именно простоте. Попробовали бы вы сейчас сыграть в Dune 2 классическую — несмотря на царующую простоту начала девяностых, играть в ЭТО достаточно сложно. А все потому, что тогда еще не было введено прямое управление юнитами. Иными словами, выделив танк курсором, вам необходимо было не просто тыкнуть в место на карте, куда вы хотите его послать, а предварительно отдать команду с панели инструментов. И так с каждым юнитом. Потому как второго классического правила интерфейса real-time стратегий Dune 2 также не признавала — возможность выделения нескольких воинов одновременно была введена только два года спустя в WarCraft (и это, пожалуй, единственная революционная черта первого клона от Blizzard — все вопросы к Академику).

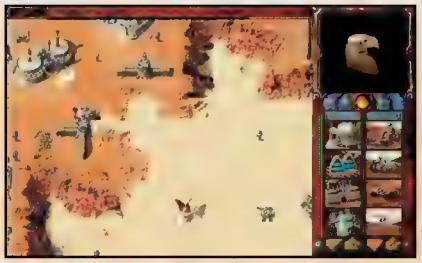
Перед тем, как сесть за этот весьма ностальгический материал, я специально достал из недр собственного игрового архива несколько потрепанных дискет. Вот они, семь мегабайт абсолютного счастья. Прошло шесть лет. И Westwood, поддавшись бесконечному потоку писем от разгневанных поклонников с требованиями немедленного выхода Dune 3, решилась. Поэкспериментировать. Несмотря на то, что **Dune 2000** с точки зрения игрового процесса представляет собой почти что точную копию первоначального варианта, для разработчиков она является весьма серьезным экспериментом. Если помните, до 1997 года никто и не думал, что старый, пусть и очень популярный фильм, с несколькими дополнительными сценами и восстановленными звуком и изображением, сможет собрать более сотни миллионов долларов (речь, конечно же, о Star Wars Special Edition). И в игровой индустрии до сегодняшнего момента еще не было прецедента создания не римейка, а именно «восстановленного варианта». Если опыт Westwood окажется удачным, нас ждет начало новой эры игрового мира. Представьте себе классический Doom на движке Unreal, Maniac Mansion с добавочными диалогами, не вошедшими в оригинальную версию, с SVGA-графикой и новыми спецэффектами, Virtua Fighter 1 для Dreamcast и прочие возможные переделки шедевров прошлых лет. Так что **Dune 2000** — это не просто «еще одна игра». Это — проба грунта, лакмусовая бумажка нового направления развития игровой индустрии. Неудивительно, что первоначальный халтурный проект со сроком разработки в пять-шесть месяцев совершенно неожиданно сорвал график и теперь ежемесячно отодвигает собственный релиз еще на 20-30 дней. Westwood, честь ей и хвала за это, заметила, что ажиотаж значительно превышает возможности новой игры, и поэтому решила провести еще пару-тройку месяцев над ее обработкой и упаковкой в максимально приятную для пользователя оболочку.

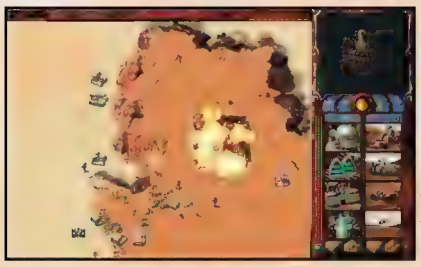


Итак, какими же принципами руководствовалась компания при работе со столь значительным, сложным и необыкновенно важным проектом. Прежде всего, сохранение оригинала в максимально полном виде. Это касается войск, баланса сил, построек, сохранения первоначальной концепции и внешнего вида игрового мира. Надо сказать, что с соблюдением этих основных правил Westwood действительно надеется показать игроку Dune 2 и снабдить его новыми ощущениями от игрового процесса, не отстраняя ностальгических чувств значительной части аудитории, которая все же играла в первоначальный вариант. Разумеется, два момента, требовавших несомненного вмешательства, были полностью изменены. Как графика, так и интерфейс игры оказались подвержены глобальной переделке. В качестве эталона

Сергей ОВЧИННИКОВ

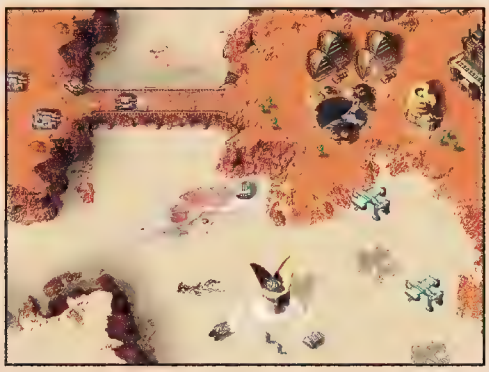
***Dune 2** (Westwood Studios/Virgin Games, 1992) — один из самых успешных игровых проектов начала девяностых годов, открывший миру феномен Westwood, компании, завоевавшей с этой игрой всемирную известность. **Dune 2** была признана рядом крупнейших игровых журналов игрой года и продана тиражом, превышающим миллион экземпляров. Именно с **Dune 2**, как представляется, началось технологическое развитие компьютерных игр. Шедевр от Westwood весьма неохотно шел на самых распространенных тогда 286 компьютерах и как бы жаждал иметь в своем распоряжении 2 Мб оперативной памяти, хотя, прилично подтормаживая, шел и с 1 Мб. Это одна из первых игр, поддерживавших широкий спектр звуковых плат, имевших весьма высокое качество звукового сопровождения и даже оцифрованную речь, правда, в весьма небольших объемах. После Wing Commander (Origin/Electronic Arts, 1991), Dune 2 числится одной из самых значительных игр, продвинувших распространение звуковых плат и особенно Sound Blaster. Анимационные вставки в начале и конце игры, созданные с беспрецедентным уровнем детализации, закрепили за Westwood однозначное звание лидера в производстве игровых роликов, что и было потом доказано превосходными роликами в Lands of Lore 1 и 2, Command & Conquer, Red Alert. **Dune 2** — одна из первых игр, поддерживавших исключительно VGA-разрешение 320*200 при 256 цветах, что опять-таки серьезным образом сказалось на распространении мониторов высокого разрешения и соответствующих видео-карт. После выхода Wolfenstein, Civilization, Wing Commander и **Dune 2** за персональным компьютером окончательно укрепилось звание не жалкого подобия современных домашних игровых систем, а серьезного их конкурента.*





выбрав внешний вид Red Alert для Windows 95 (это, фактически, старый движок Dune 2, только прошедший несколько серьезнейших стадий переделок), разработчики внесли очередную порцию усовершенствований, уничтожив DOS-версию и улучшив цветовую палитру до 16-бит, то есть до 65 тысяч цветов. По утверждению Westwood, это было сделано лишь с единственной целью — на порядок улучшить вид песка в игре. Действительно, судя по множеству скриншотов, песок, наконец-таки, стал выглядеть вполне естественно, со множеством оттенков и вкраплений спайса. Еще одна значительная задача — перерисовка всех юнитов в игре, была также выполнена весьма качественно. Во-первых, художники умудрились создать несколько действительно красивых моделей вместо старых, рассчитанных на низкое разрешение, и смогли при этом сохранить их примерный первоначальный облик. Да так искусно, что уже сейчас, разглядывая картинки, мы можем смело сказать, где находится Sonic Tank, где Rocket Launcher, где Deviator, а где Devastator. Солдатики теперь, как вы понимаете, тоже не состоят из семи пикселей, и выглядят вполне нормально, хотя все еще достаточно мелковато. Чуть сложнее далось создателям игры перевоплощение зданий, которые теперь стали выглядеть несколько иначе, чем в оригинале, отчасти в связи с общим умельчанием картинки (разрешение увеличилось, и камера будто бы отъехала от поля боя), отчасти из-за своего обновленного вида. Так, на скриншотах пока что удается точно разглядеть лишь ветряные ловушки, остальные же здания выглядят не слишком знакомо. Кстати, именно с этими ловушками связано самое большое концептуальное заблуждение игроков в Dune 2. Многие думают, что ветроловушки работают наподобие электростанций и помогают добывать энергию, а на самом же деле, как следует из книжного сериала Фрэнка Хэрберта, они лишь добывают из воздуха влагу и помогают копить такую ценную на Арракисе воду.

В **Dune 2000** есть два абсолютных новшества. Первое — это видео-ролики. Несмотря на то, что вступительные и заключительные «фильмы» в Dune 2 имелись, тем не менее, роликов между миссиями в ней не было, и они были заменены картинками с фотографиями ментата, рассказывавшего о сути очередного похода. В **Dune 2000** Westwood осмелилась на введение полноценной сюжетной линии, развивающей всю Арракисскую кампанию при помощи видео-вставок между миссиями, с использованием как актеров, так и фирменной трехмерной компьютерной графики. Также разработчики построили новые, более масштабные кампании, нежели бывшие 9-уровневые, включив в них как старые карты, так и новые. В результате перед нашим взором предстает совершенно другая игра. Та же самая, что и 6 лет назад, но в то же время другая. Поразительно, как это создателям удалось поддержать баланс интереса игрока к старому и новому! Хотя игра еще не вышла, и это утверждение еще предстоит проверить. Второй поистине необходимый в конце девяностых момент — multiplayer. Без которого просто никак не обойтись. Как известно, многопользовательского режима в Dune 2 не было, так что Westwood пришлось полностью полагаться на собственные свежие силы и сделать нечто весьма похожее на Red Alert, но с большим количеством возможностей и всем шармом, присущим Dune 2. Итак, нарисованы новые карты весьма значительного размера (что-то около 128*128), введена возможность игры до 8 человек на карте, подготовлена новая версия Westwood Chat. Не Battle.net, конечно, но для страстных поклонников Dune вполне подойдет. Что-то будет твориться в первые дни после выхода игры, когда все старые фанаты соберутся вместе для окончательного определения того, кто же лучше играет в Dune 2... Кстати, любители подраться с компьютером обрадуются тому, что AI в **Dune 2000** серьезно изменен по сравнению с Dune 2 и является неким вариантом рабочей версии интеллекта Tiberian Sun, так что вскоре обновленный умишко Атридесов и Протоссов... тьфу, Ордосов покажет вам, где раки зимуют. Про Харконеннов я и не говорю — извечные фавориты-плохиши игры, послужившие прототипами сначала хороших GDI, потом плохих Советов, вернутся и заполыхают мониторы красным пламенем. Ох, заполыхают.



Dune 2000 — событие. И очень крупное. Причем ваше отношение к клонам и вообще к real-time стратегиям не имеет никакого значения. Что бы не говорил Академик. Эта статья — ваш последний шанс. Эту игру должен увидеть каждый уважающий себя геймер. И не потому, что она хорошая или гениальная. Просто должен, и все...

СИ

Сергей ОВЧИННИКОВ

НОВЫЙ РОБИНЗОН

PC

Дмитрий ЭСТРИН

Эта игра наверняка понравится тем, кто еще не наигрался в классические adventure от Lucas Arts и Sierra. Или тем, кто их вообще никогда не видел. Иначе говоря, для младшей категории игроков. Что надо делать в квесте? Собирать предметы, использовать их в самых неожиданных местах, разговаривать с другими персонажами и продвигаться на новые локейшны. Игровой процесс «**Нового Робинзона**» какими-либо нововведениями с этой точки зрения не особенно порадует.

Что ж, на этот раз с классикой мы сможем познакомиться в российском варианте.

Платформа: PC
Жанр: **adventure**
Издатель: Nikita
Разработчик: **Nikita**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.nikita.ru**

Завязка к сюжету довольно проста, но от того очень забавна. Лысый пузатый дядя неожиданно попадает на необитаемый остров. Даже внешность главного героя говорит о полной неприспособленности к выживанию в таких условиях. На вас возлагается ответственность заботиться о дяденьке, который, к тому же, часто капризничает и устает от однообразных действий. Главного героя надо напоить,

накормить, обогреть и пр. Причем воду из океана дядя пить не будет — соленая. И кокосовый орех грызть отказывается — в скорлупе. Преодолевая многочисленные трудности, вы должны помочь новому Робинзону выжить, а в недалеком будущем — спасти от неминуемой смерти Пятницу. Несмотря на то, что квест предположительно ориентирован на маленьких игроков, игра изобилует довольно непростыми, но логичными головоломками.

Хотелось бы также отметить стиль, в котором сделана игра. Типично «робинзоновское» направление игры, неизменный юмор разработчиков, довольно оригинальная тематика — все это выделяет «**Нового Робинзона**» на фоне остальных игр. Хотя, с точки зрения технологий, отметить пока нечего. Скромненькая рисованная графика, простенькая анимация — все это лишний раз наводит на воспоминания о классике жанра. Что ж, на этот раз с классикой мы сможем познакомиться в российском варианте.

СИ

ШЕСТОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

PC

Дмитрий ЭСТРИН

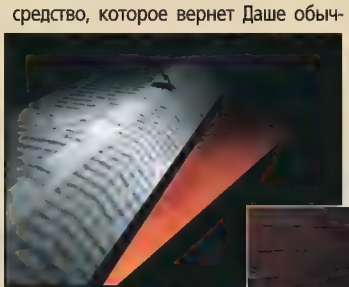
Такие игры встречаются редко. Я бы даже сказал, вообще не встречаются. Странный, но великолепный по задумке сплав жанров, сказочная тематика — все это производит неизгладимое впечатление на человека, который уже все видел, все пробовал и ничему не удивляется. В игре вам придется побывать обычной пчелкой. Но забудьте про Buck Bumble. Стрелять-убивать — это слишком банально. Вам придется побыть пчелкой в буквальном смысле. Новые ощущения, новые впечатление, даже новое мировосприятие — вот что такое «**Шестое измерение**».

Разработчики создали вполне реалистичную модель полета пчелы...

Платформа: PC
Жанр: **adventure/action**.
Издатель: Nikita
Разработчик: **Nikita**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.nikita.ru**

Девочка Дарья чудесным образом превращается в маленькую, самую обычную пчелку. И с этой минуты она становится Медарьей, как ее остроумно нарекает подружка-стрекоза. Что ж, в деревне Глюково всякое бывает. Вместе с новоприобретенной подругой Медарья через печную трубу залетает в дом, хозяин

которого славится своим волшебством. Стрекоза берется разыскать чудодейственное средство, которое вернет Даше обычный человеческий вид, однако долго не возвращается. Медарья решает сама найти свою подругу. Отсюда, собственно, и начинается игра.



Итак, мы взлетаем с подоконника и обыскиваем весь дом. Домик небольшой — всего три комнаты, однако, для нас — это целый огромный мир. У окна — горшочек с кактусом, под пружинной тахтой — ночной горшок, на столе — графинчик с двумя стопками... Нам предстоит сделать многое. Забраться в графин и поговорить со сварливой мухой, у которой плохое настроение. Обыскать каждую миску на кухне. Даже забраться в ночной горшок и потрепаться с тараканом Болтуханом. Разговоры с последним прекрасно представляют игроку менталитет насекомого-паразита.

Разработчики пошли еще дальше. Они создали вполне реалистичную модель полета пчелы, которая может не только летать из угла в угол, но и посидеть на потолке, а в случае неосторожного маневра — перевернуться. 3D-engine заинтересует кого угодно. Неограниченная свобода перемещения, предоставляемая игроку, дарит просто фантастические возможности.

Необычная технология, динамично развивающийся сюжет, а также прекрасное воплощение довольно странной идеи в конечно итоге обернутся отличной игрой. Надо лишь подождать это самое «**Шестое измерение**»...

СИ

FIGHTER LEGENDS: EUROPE 1944

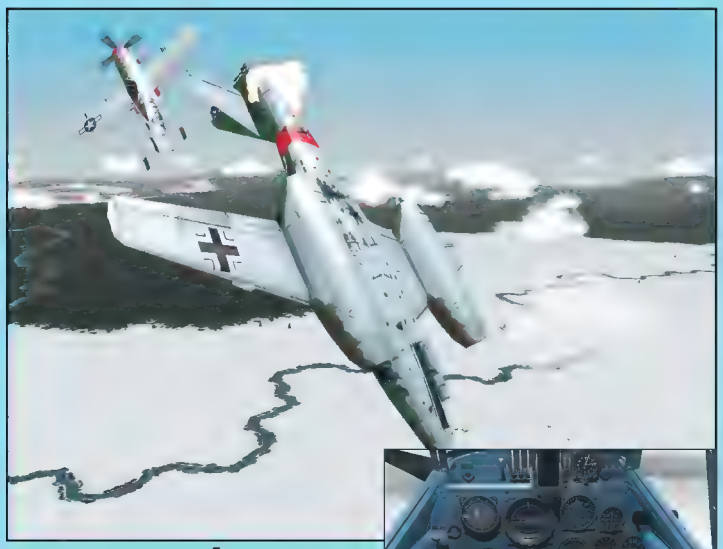
Jane's решила порадовать своих поклонников, практически пачками делая всевозможные авиа симуляторы. Вот этой осенью обещает как минимум две новые игрушки. Первая и, похоже, главная из них, впервые уводит фирму, знаменитую натуралистичными и подробными симуляторами современных боевых средств, в историю. Впервые, похоже, решено сделать максимально реалистичный (исторически и физически) симулятор боевого самолета времен Второй Мировой войны. Очень интересно, что из этого получится: захватит ли Jane's и среди производителей исторических симуляторов столь же прочное лидерство, как среди разработчиков обычных, или же это приведет к преждевременному переходу фирмы из элиты в разряд попсовеньких деньгозашибателей — посмотрим.

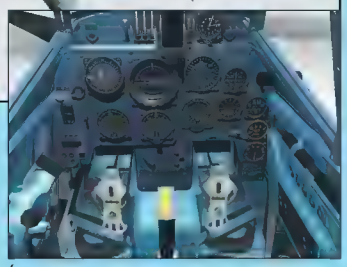
Нам предстоит летать на семи лучших истребителях времен Второй Мировой...

Платформа: PC
Жанр: **авиасимулятор**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Jane's**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.ea.com**

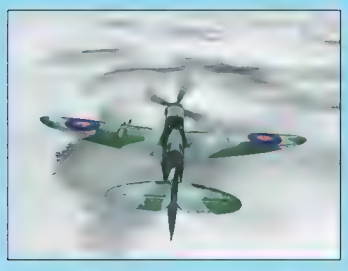
Итак, Вторая Мировая война вновь становится популярной среди разработчиков и издателей компьютерных игр. Лично я ну никак не могу понять, какой кайф можно получить от полетов на кукурузниках с приваренными к носу пулеметами, которые являются единственным оружием, если, конечно, не считать бомб. По мне куда интереснее следить за радаром, мыслить стратегически, нежели ловко вертеть самолетом и вовремя наводить его носом на цель. Именно поэтому я предпочитаю серьезные симуляторы (той же Jane's) современных летательных и плавательных аппаратов, любым, даже хорошим, симуляторам самолетов исторических. В исторических симуляторах есть что-то от Wing Commander'а — все динамично, быстро и как-то неестественно и невдумчиво. Очень интересно, что из этого получится у Jane's — возможно, все перечисленные выше недостатки происходили всего лишь из того, что не те, кому надо, делали игры.

Итак, что нас ждет в **Fighter Legends**? Нам предстоит летать на семи лучших истребителях времен Второй Мировой (за Англию или Германию) в ходе достаточно обширных ветвящихся кампаний, имевших место с 1944 года. При этом, по традиции Jane's, никто не собирается особо менять историю: вне зависимости от ваших успехов, Германия все равно в конце концов капитулирует, однако когда именно это произойдет и где именно вы в этот момент окажетесь — зависит от личных боевых успехов. Семь самолетов — это, собственно, P-38, P-47, P-51, Spitfire, Bf 109, FW 190 и Me 262. Каждый из этих самолетов был максимально подробно спроектирован на основе исторических данных и рассказов их реальных пилотов-ветеранов, что дает повод Jane's утверждать, что физическая модель их поведения и внутренний вид кабины пилота переданы исключительно точно. Впервые, пожалуй, в симуляторе времен Второй Мировой вы сможете активно использовать такой элемент пейзажа, как облака, в свою пользу: в них можно скрываться от врага, который, как известно, обделен был в те времена такой полезной штукой, как радар. Помимо этого самолеты (а вы, как всегда, управляете звеном) будут формироваться в тактические построения, необходимые для выполнения той или иной задачи, и вы должны будете правильно свое составить звено, чтобы, с одной стороны, вас не так легко было всех перестрелять, а с другой, можно было максимально качественно и быстро выполнить боевую задачу.





Очень сильный упор сделан на графическую сторону дела. Теперь самолеты не просто можно подбить и понаблюдать, как они с красивым дымовым хвостом падают на землю. Воздушные машины красочно разваливаются, у них можно отстреливать разные детали, начиная от куска крыла и заканчивая всей хвостовой частью (что, естественно, тут же сказывается на управлении). Падая на землю, они раскалываются на разные детали, которые, в свою очередь, разлетаются по округе. Короче говоря, получается нечто очень красочное и незабываемое, с одним небольшим «но»: во время активной войны с кучей врагов посредством стрельбы из приваренного к носу пулемета вам будет не до красот. Впрочем, поскольку боевые действия в 40-х годах велись на ближних расстояниях, а не так, как сейчас, когда пилот даже не видит самолета, который он сбивает по радарной наводке в двадцати километрах от себя, все же изредка куски крыльев и хвостов мимо вас мелькать будут, радуя глаз. Дополнением к красотам отваливающихся деталей станет небольшая мультимедийная военная энциклопедия, где помимо всевозможных данных о самолетах и их боевых соединениях времен Второй Мировой есть интервью с шестью асами тех лет, которые поделятся с вами секретами мастерства.



В общем, игрушка обещает быть не самой обычной и достойной внимания. Лично я очень надеюсь, что Jane's и тут не оплошает и снова порадует мир шедевром — реалистичным, натуральным и качественным военным симулятором, несмотря даже на то, что изображает он не современную технику.

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

СИ

PC

HOMEWORLD

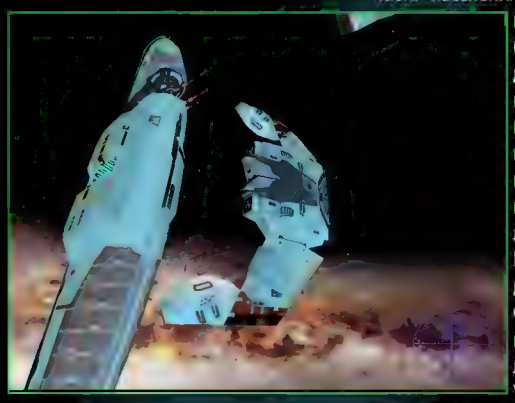
Homeworld один из немногих проектов, анонсированных за последнее время, который может стать хитом.

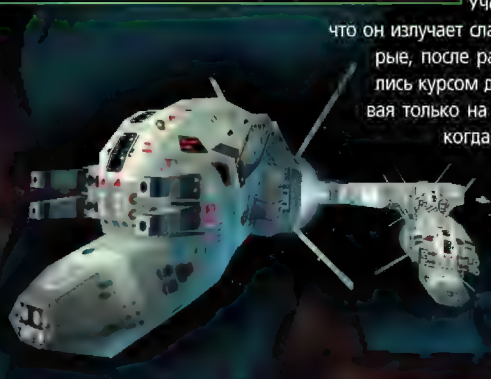
Платформа: PC
Жанр: **Action/Strategy**
Издатель: Sierra
Разработчик: **Vancouver**
Требование к компьютеру: P166, 16Mb RAM
Количество игроков: **8**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.sierrastudios.com**

Homeworld весьма перспективный и многообещающий проект от Sierra Studios. Создатели игры обещают если и не революцию, то, по крайней мере, небольшой переворот в мире компьютерных игр. Конечно, относиться к подобным заявлениям нужно с изрядной долей здравого скепсиса, хотя на данный момент Homeworld действительно производит весьма сильное впечатление и заставляет надеяться.

Homeworld — космическая игра в духе X-COM Interceptor, Wing Commander, Elite, отчасти Shadows Of The Empire и Parkan (знали бы вы, как приятно упоминать в таких случаях отечественные игры!). Слова разработчиков о «киношной графике, завораживающих спецэффектах, потрясающе отрендеренных моделях космических кораблей» очень неплохо подкрепляются скриншотами. Действительно, все корабли выполнены весьма аккуратно, обладая при этом весьма сложной формой и текстурами, а эффекты даже в статическом виде выглядят весьма впечатляюще. Но, но, но — такое качество графики возможно только с трехмерным акселератором.

Сюжетная часть представлена следующим образом. В отдаленной части галактики на протяжении многих тысяч лет в мире и спокойствии существовала колония. Неожиданно безмятежное бытие было бескомпромиссно нарушено захватчиками, которые ставили перед собой единственную цель — захватить этот прекрасный цветущий мир. В ходе неравных сражений погибла большая часть населения колоний, а жалкие горсточки уцелевших были заброшены на далекие, практически непригодные для жизни планеты. Сотни лет прошли с тех пор. Накопленные знания постепенно становились преданиями. Единственную надежду давал лишь мистический артефакт — кристалл, чудом уцелевший после войны. Ученые обнаружили, что он излучает слабые сигналы, которые, после расшифровки, оказались курсом для звездолета. Уповая только на удачу, потомки некогда великой колонии отправились на огромном космическом корабле навстречу неизвестности, а, может быть, к месту, которое станет их новым родным миром (homeworld).

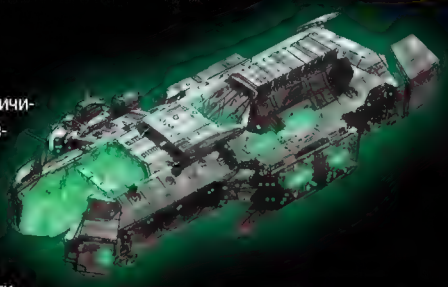




Жанр игры, к счастью, не ограничивается одним лишь action. В равной степени сюда вплелась и стратегическая составляющая. К сожалению, подкрепить слова фактами пока не представляется возможным — Sierra скупа на информацию по этой части. Но осмелимся предположить, что стратегическая составляющая не будет представлена только мучительным раздумьем над тем, какой из кораблей противника уничтожить на пару секунд раньше. Есть даже маленькая утопическая мечта, что **Homeworld** будет чем-то вроде незабвенной «Элиты», выполненной на самом современном уровне...

Не обойдется без многопользовательской игры. Заявлено, что будет возможной игра по Internet через WON.net, причем сервис обещают полностью бесплатным (не считая покупки полной непиратской версии игры, разумеется). Возможна игра и через локальную сеть. Максимальное количество игроков ограничено восьмью.

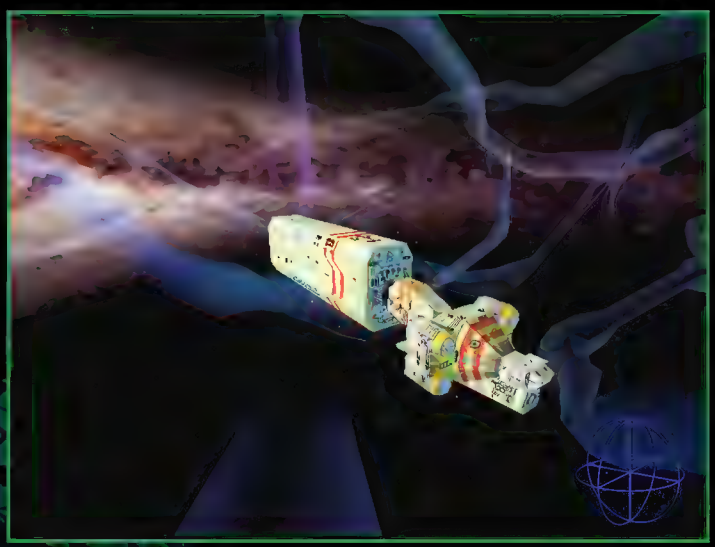
Заявлены системные требования — это



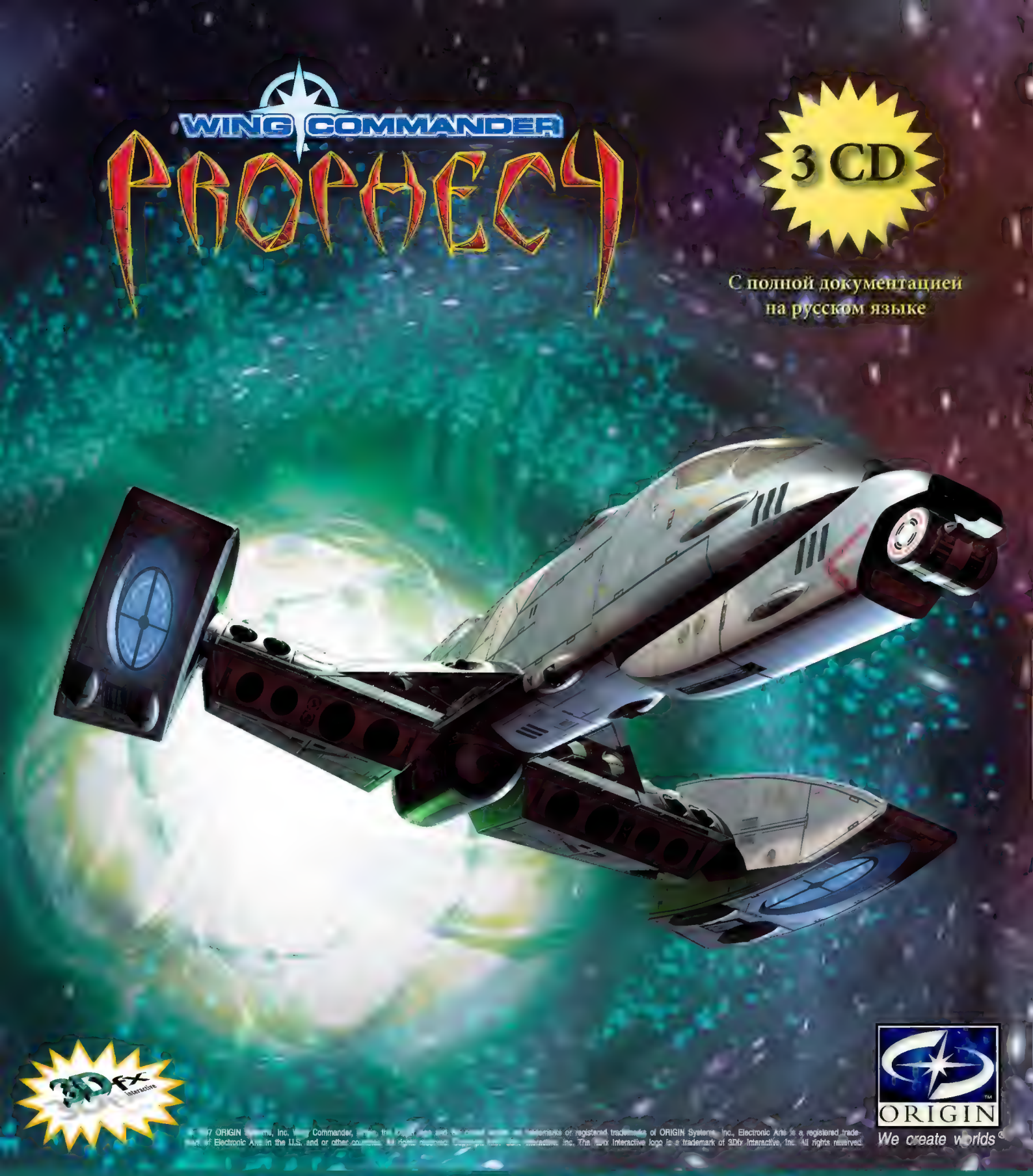
P166 и 16Mb RAM минимум, что не так уж много для такой продвинутой графики. Наличие акселератора более чем желательно. Платформа — Windows 95 или Windows NT (DirectX 5.0). Срок выхода — осень 1998 года.

Так ждать или не ждать? **Homeworld** один из немногих проектов, анонсированных за последнее время, который может стать хитом. Чисто с технической точки зрения все выглядит безукоризненным, предыстория дает богатейший простор для дальнейшего развития сюжетной линии, кроме этого, возможность бесплатной игры по Internet также несомненный плюс игры. Что остается? Правильно, только играбельность. А это пока вопрос открытый.

СИ



Александр ЩУКИН



© 1997 ORIGIN Systems, Inc. Wing Commander, Prophecy, the Prophecy logo and the ORIGIN logo are trademarks or registered trademarks of ORIGIN Systems, Inc., Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts in the U.S. and or other countries. All rights reserved. 3Dfx Interactive, Inc. The 3Dfx Interactive logo is a trademark of 3Dfx Interactive, Inc. All rights reserved.

ДЕШЕВЛЕ ТОЛЬКО ДАРОМ!

Покупайте новейший суперхит от Electronic Arts® всего за 150 рублей* в магазинах:

«БЕЛЫЙ ВЕТЕР»
тел: 928–7392, 928–7394
Никольская, 10/2
Смоленская пл., 13/21
ЦУМ, 5 этаж, Петровка, 2
ТЦ «Офис–Клаб», Профсоюзная, 63

«КОМПЬЮЛИНК»
тел: 935–8891
Удальцова, 85, кор. 2
Мясницкая, 6
Садовая–Триумфальная, 12
«Дом книги» 2 этаж, Новый Арбат, 8

«GAME LAND»
тел: 288–3218
Новый Арбат, 15
с/к «Олимпийский», 8–ой подъезд
«ДОМ ТЕХНИЧЕСКОЙ КНИГИ»
тел: 137–6888, Ленинский пр–т, 40

По вопросам оптовых закупок обращайтесь к официальному представителю Electronic Arts в России – компании «СОФТ КЛАБ».
Тел: (095) 232–6952, факс: (095) 238–3889. Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров.

* в ценах 1998 года

PC

D. JUMP

D. Jump, — это яркая стильная графика и изысканный юмор.

Платформа: PC
Жанр: **adventure**
Издатель: Ubi Soft
Разработчик: **Ubi Soft**
Дата выхода: начало 1999
Интернет: **www.ubisoft.com**

Редко, да метко — это про Ubi Soft. Быть может, данная французская компания не так уж часто выпускает в свет игры, но любое ее творение всегда отличается оригинальной концепцией и/или высочайшей технической реализацией. Для большинства в игровом мире название компании, прежде всего, ассоциируется с двумя хитами — Rayman (аркадная скроллинговая стрелялка с потрясающей графикой) и POD (первая игра, поддерживающая MMX).

Не трудно заметить, что ребята из Ubi Soft больше тяготеют к аркадным играм, делая ставку на непрерывное действие и динамизм. Новый анонс — игра **D. Jump** (рабочее название, которое, вероятно, позже изменится) не поменяет выбранного курса.

Пожалуй, основные два козыря, которыми сразу наповал бьет **D. Jump**, — это яркая стильная графика и изысканный юмор. Графическое исполнение выполнено в духе нарочито небрежных рисунков, а персонажи напоминают кукол. Только сия «простота и небрежность» является в данном случае кропотливой работой художников и дизайнеров, которые сумели сделать графическое исполнение игры профессиональным и стильным. А ни это ли главное? Юмор игры заслуживает тех же эпитетов, что и графика. По духу он, пожалуй, сродни приколам и шуткам из Neverhood.

Сюжет игры следующий. Современный тинэйджер каким-то немыслимым способом попадает в Древний Египет. Не будем заострять внимание на том, как ему это удалось, просто примем сей факт. Ну, и все, собственно. Дальше наш герой начинает эту кашу расхлебывать, т.е. прокладывать дорогу назад, в свой родной двадцатый век. А вы бы на его месте как поступили?

Несколько слов о главном герое. То, что он является типичным тинэйджером, не совсем верно, он олицетворяет современного подростка, так будет точнее. Взгляните на это чудо с деревянной головой, немного нескладными пропорциями и невообразимой прической на голове, но с отличным чувством юмора, храбрым сердцем и очень выразительной мимикой. Разве не милашка? Кроме того, тин наделен несколькими уникальными способностями, которые ему очень пригодятся для успешного возвращения домой. Во-первых, он может переставлять некоторые части своего тела (благо, отсутствие шарниров и связей это позволяет). Во-вторых, сконцентрировавшись, наш герой может посредством силы мысли передвигать некоторые предметы, иначе говоря, наделен телекинезом. В-третьих, еще чуть более сосредоточившись, он сможет превратиться в любое животное; а ближе к финалу игры эта способность достигнет своего апогея, и герой сможет превратить в животное любого из врагов. Наконец, кто мешает главному герою использовать тот гигантский опыт, который накоплен нашей цивилизацией за два с лишним тысячелетия (ну, или хотя бы его маленькую часть)? Кто запрещает разъезжать по улочкам городов Египта на скейте или рассекать на водных лыжах просторы Нила? Да никто.

Но и этого мало. Вдобавок ко всему вышесказанному, у героя есть пара богов-покровителей, которые являются к нему во снах. Кстати, на протяжении всей игры сны чередуются с явью, и это чередование создает необычную атмосферу. Кстати, совсем не факт, что сны будут только приятными...

И последние штрихи к портрету героя. Для использования некоторых своих частей тела в роли оружия герой переходит в режим «стресса». Для того чтобы узнать, где находится дама сердца, ему необходимо войти в режим «любви», а для того, чтобы очаровать богов-покровителей, тин начинает выкидывать коленца под современную музыку.

Мир **D. Jump** полностью трехмерен. Скорее всего, в обязательные системные требования будет включен и трехмерный акселератор, так как в игре окажется масса эффектов — от обязательных real-time lighting и теней до водных брызг, и пр.; взгляните на скриншоты.

Помимо монстров (армий термитов, агрессивных мумий, гигантских москитов), герой встретит и около 60 персонажей. Это будут и верховные жрецы, и сборщики налогов, и прекрасные египтянки, и даже сам фараон.

События происходят в самых разных уголках Египта — от дворцов вельмож и деревень до оазисов и берегов Нила.

Предусматривается возможность настроить манеру поведения главного героя перед каждой встречей с каким-либо персонажем. Можно быть вежливым, назойливым, въедливым или лояльным. Выбор не только повлияет на текущий диалог или реакцию персонажа, но и, возможно, на дальнейший ход событий. А это значит, что сюжет, по всей видимости, будет нелинеен.

Вроде бы и все пока. Остается добавить, что релиз запланирован на начало 1999 года.

СИ

Александр КУЛИНИЧ

PC

STARCRAFT: BROOD WARS

Новые мультики, двадцать четыре новых миссий в трех новых кампаниях за каждую расу, новый terrain, сотня новых карт для многопользовательской игры, да несколько новых юнитов.

Платформа: PC
Издатель: **Cendant**
Разработчик: Blizzard
Дата выхода: **лето 1998**
Интернет: www.blizzard.com

Разве мог **StarCraft** обойтись без add-on'ов? Конечно, нет! Ладно, попробую обойтись без обидных прозвищ, типа add-on клона, иначе фанаты меня точно растерзают за непочтительное отношение к классике. Итак, в полном согласии с древней традицией начинаем перечислять новоявленные достоинства: новые мультики, двадцать четыре новых миссий в трех новых кампаниях за каждую расу, новый terrain, сотня новых карт для многопользовательской игры, да несколько новых юнитов. Теперь самое время петь дифирамбы графике, славословить многочисленные изменения и сочинять оды в честь обновленного **StarCraft'а**. Нет, уж лучше будем считать мои обязательства перед грядущим королем real-time'ов условно выполненными, и потолкуем о том, что все-таки изменилось в игре, чуток поконкретнее. Завязкой в сюжете вновь послужили мои любимые Зерги, которые, будучи не добитыми до конца, точнее добитыми не до конца, готовятся раз и навсегда уничтожить Землян и Протоссов. Смахивая ностальгическую слезу, продолжаю. Новое лицо игре должны придать сверхоригинальные terrain'ы. Полагаю, фанаты **StarCraft** будут пребывать в восторге, когда увидят знакомые личинки на снежной равнине... Конечно, наплевательское отношение Зергов к морозам разработчики объяснят каким-нибудь сложнопроизносимым научным словосочетанием, вроде автономной терморегуляции инопланетных организмов (в сознании почему-то проявляются хайдариновые стержни...). Миссии обещают сложные и необычные. Верю на слово. Теперь под шум оваций представляю новых юнитов. У Землян появился медик. Он, как ни странно, будет лечить раненных бойцов. Помимо всего прочего, поможет выздороветь солдатам, инфицированным Зергами. Бомбардировщик. Будет бомбить кого ни попадя. Кроме того, сможет развивать очень высокие скорости. У Зергов свои радости. Они наконец-то привели в исполнение свою старую мечту, научились мутировать гидралисков в луркеров (lurker). Большую часть своей жизни эти существа проводят под землей и обладают уникальной особенностью: атаковать, не выползая на поверхность. Дабы объяснить сущность devourer, дословно переводимого, как пожиратель, придется выполнить очень сложные арифметические вычисления. Эти животные мутируют из муталисков. Обладают способностью наносить повреждения юнитам, забирая ровно половину их жизненных сил. У Протоссов почему-то появилось не два, а целых три новых юнита. Среди них следует отметить лишь корсара, ибо остальные являют собой образец плагиата идей. Корсар - это такой самолетик, который будет особенно хорошо расправляться с муталисками и скорджами. Вот в общем-то и все.

Очень хочется сказать что-нибудь особенно приятное. Но, пожалуй, сдержусь. Фанаты **StarCraft** люди непредсказуемые, кто знает, что может случиться после неосторожных слов. Сим и закончим.

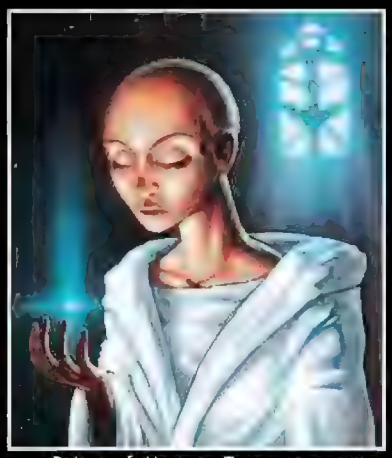
СИ

WARLORDS III: DARKLORDS RISING

Если есть еще те, кто не успел наиграться в Reign of Heroes, то Darklords Rising для них вполне подойдет.

Платформа: PC
Жанр: **стратегия**
Издатель: RedOrb
Разработчик: **Broderbund**
Дата выхода: лето 1998
Интернет:
www.warlords3.com

Назвать **Warlords III: Darklords Rising** полноценным продолжением никак нельзя. Однако это чуть больше, чем традиционный add-on. Во-первых, прошел внушительный срок времени со дня выхода Warlords III: Reign of Heroes, так что многие поклонники игры наверняка уже подзабыли, что это, собственно, такое. Во-вторых, пусть и не многочисленные изменения должны по идее улучшить общую концепцию, подчеркнуть основную игровую идею. Специально для сторонников той точки зрения, что игра с несовершенной графикой не может быть хорошей, сообщаю, что в **Warlords III: Darklords Rising** графическое оформление не претерпит практически никаких изменений по сравнению с его предшественником, который, надо сказать, выглядел даже для тех времен страшновато.(Полагаю, этим утверждением я отпугнул добрую половину читателей. Для многих, увы, революционная графика стала обязательным игровым атрибутом.) Что все же появится нового? Прежде всего, пять новых героев.



Затем нельзя не отметить 30 новых юнитов, каждый из которых был придуман на основе пожеланий самих игроков. 40 новых карт, что, пожалуй, даже чересчур много, учитывая то, что генератор карт будет справляться со своими обязанностями гораздо лучше, чем в Warlords III: Reign of Heroes. Плюс пятнадцать новых заклинаний и специальных способностей. Вот, в общем-то, и все. Если есть еще те, кто не успел наиграться в Reign of Heroes, то **Darklords Rising** для них вполне подойдет. Однако, учитывая общую специфику игры, а также возросшую сложность, в частности, благодаря усовершенствованному искусственному интеллекту, я бы не стал ее рекомендовать новичкам. Уж лучше дождаться Heroes of Might and Magic III.

СИ

DRIVER

PS PC

Driver — это не только специальный программный код, предназначенный для образования «мостика» между пользователем и периферийным устройством. Кроме этого, с английского «Driver» переводится как «водитель», а для игрового мира Driver — это название игры, анонсированной компанией Reflections.

Платформа: PC, PS
Жанр:
Аркадный автосимулятор
Издатель: Reflections
Разработчик: **Reflections**
Дата выхода: 1999
Интернет:
www.reflections.com

Насколько можно судить, **Driver** — новая инкарнация старого хита Reflections — Destruction Derby (и сиквела DD2), причем, навеянная суперпопулярным Carmageddon. Основная идея Destruction Derby осталась нетленной, вы по-прежнему должны оставаться смертью на колесах для всех своих соперников. Расширились только игровые рамки: теперь вы не ограничены территорией стадиона и вольны разъезжать по всему крупному виртуальному городу и его окрестностям. Но главная прелесть не в этом. Все водители города — добропорядочные граждане, и будут останавливаться при красном сигнале светофора, соблюдать предписания о максимальной скорости и т.п. Внесите сумбур и хаос в этот идиотский порядок! Покажите этим трусливым тихоходам, что такое настоящая сумасшедшая езда профессионала. В тексте пресс-релиза не сказано явно о последствиях подобного игнорирования правил дорожного движения, но можно предположить, что на вас вскоре начнется охота. Возможно, на хвост сядут «копы», а может быть, и среди недавних тихоходов найдутся смельчаки, которые бросят вам вызов...

В остальном **Driver** останется все тем же Destruction Derby, с потрясающей динамикой и действием non-stop. Чаша весов с играбельностью будет перевешивать чашу с реалистичностью, и игра так и останется аркадной гонкой.

Про multiplayer и системные требования пока ни слова. Да что там multiplayer, пока даже время выхода остается тайной за семью печатями. Будет ждать новой порции информации.

СИ

Сергей ДРЕГАЛИН

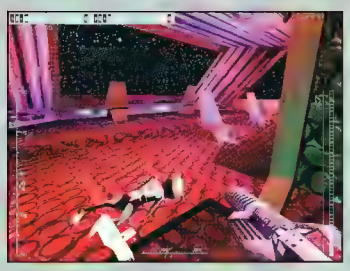
X-COM ALLIANCE

PC

X-COM Alliance — трехмерным экшн-вариантом знаменитой серии...

Платформа: PC
Жанр: **3d Action/Strategy**
Издатель: MicroProse
Разработчик: **MicroProse**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.microprose.com

Трудно сказать с уверенностью, но, кажется, что компания MicroProse остается глуха к просьбам заняться продолжением серии **X-COM**. Причем, НАСТОЯЩЕЙ серии, т.е. сделать, к примеру, продолжение X-COM: Apocalypse с новым движком, приличной графикой, продвинутым набором вооружения и технических средств и т.п. Но вместо этого MicroProse с завидным упорством продолжает спекулировать на популярном имени X-COM, занимаясь не самыми лучшими проектами. X-COM: Interceptor оказался ни рыбой, ни мясом — до Wing Commander по части космических боев ему далеко, а в плане стратегии от классики X-COM остались лишь огрызки. Да и вообще, Interceptor стал вещью в себе, практически не сохранив очарования прошлых частей игры.



И после этого новый анонс. И опять не в тему. На сей раз MicroProse трудится над **X-COM Alliance** — трехмерным экшн-вариантом знаменитой серии. По сюжету игры действие происходит в 2062 году, где вы являетесь главой одного из подразделений X-COM. Так уж получилось, что ваш отряд был заброшен за многие световые годы от старушки-Земли (не по собственной воле, разумеется, просто опять ученые заигрались с инопланетным оборудованием). Вместе со своими союзниками Асидианами (по принципу «враги наших врагов — наши друзья») вы должны найти способ вернуться домой.

Принципиальным отличием **X-COM Alliance** является возможность командной игры, причем, не только в смысле multiplayer. Перед каждой из 15 миссий вы должны экипировать каждого солдата из своего отряда и, видимо, на миссию вы выйдете всей группой. Напрашивается вопрос об управлении, но ничего конкретного пока сказать по этому поводу нельзя. Предположительно, вы сможете переключаться между своими подопечными, а в ваше «отсутствие» каждый юнит будет под чутким руководством AI.

Помимо этого, на корабле-базе Patton вы сможете заниматься научными исследованиями. Таким образом, формально будет реализована и стратегическая часть. Здорово? Возможно. Только я бы лично все же предпочел анонс сиквела к третьему **X-COM**.

СИ

Сергей ДРЕГАЛИН

LUFTWAFFE COMMANDER

SSI в последнее время всерьез погрузилась в собственные стратегические игры из знаменитой серии «Генералов». Фанаты их, внакладе не останутся, так как скоро появится очередная часть — People's General, но о ней — отдельный разговор. Сейчас же речь идет о симуляторе немецких военных самолетов времен Второй Мировой, **Luftwaffe Commander**.

Однако если в стратегическом Panzer General'e у вас была реальная возможность поменять ход истории, в Luftwaffe Commander'e таковой не будет.

Платформа: PC
Жанр: **авиасимулятор**
Издатель: SSI
Разработчик: **SSI**
Дата выхода: осень-зима 1998
Интернет: **www.ssionline.com**

Оная боевая воздушная игра продолжит серию «Командиров», начатую (нельзя сказать, чтобы удачно) Panzer Commander'ом. Танковый симулятор был не ахти. Что не мешает симулятору самолетному, по крайней мере, очень неплохо выглядеть — что же он будет собой представлять на практике, мы скоро узнаем и непременно вам сообщим.

SSI вообще славится своим нетрадиционным подходом к историческим военным играм, предпочитая ставить вас во Второй Мировой на сторону Германии. Однако если в стратегическом Panzer General'e у вас была реальная возможность поменять ход истории, в **Luftwaffe Commander'e** таковой не будет. Здесь вам придется просто летать и спасать собственную шкуру, выполняя задачи командования, чтобы в итоге все равно капитулировать вместе с Германией и отправиться на отдых. Вы будете следовать карьере военного пилота — от его первых опытов в Испании, в борьбе с партизанскими вылазками, до защиты уже обреченного Берлина от бомбежек. Если вам повезет выслужиться до достаточно высокой офицерской должности, то в награду получите место на скамье подсудимых, если нет, — вас просто пинками погонят учиться управлять трактором добрые американские солдаты. Однако до той поры еще есть немало времени (а именно семь лет), так что полетать успеете.

В игре будет представлено 58 разных самолетов времен Второй Мировой, из них на десяти вам доведется полетать. По мере движения игрового времени и вашей карьеры будут меняться и стальные птицы в ваших могучих руках. Всего в игре предполагается около 50 миссий для одиночной игры и активная поддержка игры сетевой. Будут достаточно подробные и карты Англии, Испании, Франции, России и Германии, над которыми развернутся воздушные баталии. Будет две модели управления самолетом (фактически уровни сложности). Надеюсь, все получится лучше, чем с Panzer Commander'ом.

СИ

Дмитрий РЕЗНИКОВ

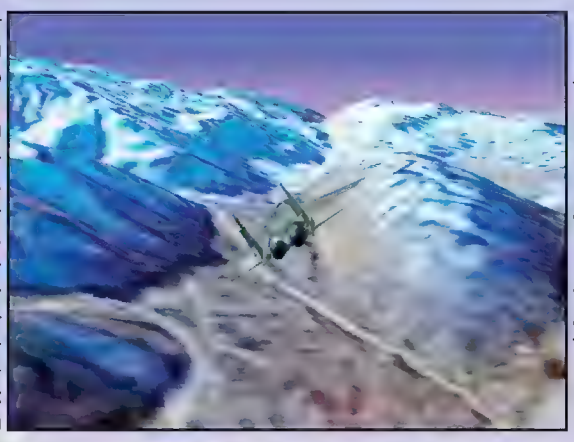
WORLD AIR POWER: ISRAELI AIR FORCE

Похоже, **Israeli Air Force** станет первой игрой, которая будет симулировать не просто какой-то отдельный самолет, но действия целой воздушной армии отдельного реально существующего государства. Причем это будет не стратегия, а чистой воды симулятор. Вам предстоит летать над горами и каньонами на Среднем Востоке, на низких высотах и больших скоростях, участвуя во всевозможных реально имевших место боевых действиях. Управлять при этом вам придется одним из семи находящихся на вооружении израильской армии самолетов — относительно старом, но очень «опытном» F-4, его современной модификации F-4 2000, знаменитом F-15, F-16, израильском варианте истребителя следующего века Lavi, современном израильском же истребителе Kfir и французском Mirage III. Всего в игре будет 42 исторические и «гипотетические» миссии, объединенные в шесть кампаний. Кампании, как видно, динамическими не будут, но зато миссии станут весьма непросты и очень содержательны.

Внешне Israeli Air Force будет значительно отличаться от современных игр Jane's — в ней совсем иначе строится ландшафт.

Платформа: PC
Жанр: **авиасимулятор**
Издатель: **Jane's**
Разработчик: Pixel Multimedia
Дата выхода: **осень 1998**
Интернет: www.ea.com

Причина некоторого отхода от Jane'sовских традиций — в том, что эту игру полностью разрабатывает израильская фирма Pixel Multimedia, основанная в 1992 году уволившимися в запас пилотами израильских ВВС. Потому, разумеется, можно рассчитывать на их немалую компетенцию в вопросах физических моделей и управления самолетами в воздухе, чем столь славна Jane's. Внешне **Israeli Air Force** будет значительно отличаться от современных игр Jane's — в ней совсем иначе строится ландшафт. Однако до тех пор, пока нет возможности увидеть игру в действии, трудно сказать, насколько это будет хорошо выглядеть. В принципе, стандартный Jane'sовский движок для такого симулятора, конечно, не подходит, потому что полеты в основном выполняются на очень низкой высоте с активным использованием особенностей рельефа местности. Разработчики обещают очень хорошую графику, в мельчайших фотографических подробностях повторяющую реальную местность, где в свое время разворачивались бои. Мы с вами уже видели не раз, во что зачастую превращается использование фотографий местности для построения ландшафта, однако на сей раз, похоже, нас ждет что-то действительно качественное. Jane's едва ли даст подпортить свою марку и выпустит игру только тогда, когда будет уверена, что та отвечает самым высоким стандартам.



СИ

Дмитрий РЕЗНИКОВ

TEST DRIVE OFF-ROAD 2

PS PC

Дмитрий РЕЗНИКОВ

По сравнению с первой частью, Test Drive Off-Road 2 приобрел, наконец, некоторые элементы играбельности...

Платформа: PC, PS
Жанр: **автосимулятор**
Издатель: EA
Разработчик: **Accolade**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.accolade.com

Когда-то давно серия **Test Drive** была просто лучшим из имевшихся автосимуляторов. Вернее, первые ее две серии, весьма примечательные для игрушек, в которые самозабвенно гоняли многие люди. В какой-то мере **Test Drive** можно считать прародителем современной Need for Speed, как никак, именно там появилась полиция, спортивные машины, гонявшие поперек оживленных прибрежных шоссе, и всякие прочие веселые штуки. Потом была не самая удачная третья серия, потом — не оцененная, по большому счету, **Test Drive Off-Road**, (маловнятная гонка на джипах). Потом — четвертая серия, тоже, вообще говоря, не шедевр. И вот выясняется, что **Off-Road** не был неудачным отступлением от темы, а стал началом серии новой, про поездки на внедорожниках, а именно — на любимце некоторой части новых русских «Хаммере», цивильном варианте современного военного джипа.

На этом самом «Хаммере» вам предстоит гонять по разным дорогам, покрытым грязью и лужами. По сравнению с первой частью, **Test Drive Off-Road 2** приобрел, наконец, некоторые элементы играбельности — в него весьма приятно просто погонять, не

пытаясь тщетно после каждого поворота вылезти из кювета (в чем, по мнению авторов первой части, состояло главное достоинство внедорожных поездок). Так что, похоже, на сей раз авторы достигли того, что пытались сделать в первой части: осенью на свет должна появиться весьма прикольная и качественная гонка на джипе.

В игре будет наличествовать шесть трасс, расположенных в разных труднопроходимых концах света, и шесть лицензированных внедорожников, на которых вам доведется покататься. Каждый из внедорожников обладает собственными особенностями, причем, отличия между такими машинами значительно не менее весомы, чем между, например, спортивными авто в Need for Speed. В добавление к этому, вы сможете модифицировать машины (прикреплять к носу лебедку и менять вес передней и задней части), что должно понравиться любителям повозиться в виртуальном гараже. Ныне имеющиеся скриншоты немного настораживают отсутствием вида происходящего из кабины джипа, однако, есть все же надежда, что уж коль лицензии на них куплены, их, лицензии, используют на все сто. Так что вам доведется в полной мере ощутить себя за рулем железного монстра.

СИ

REDLINE

PC

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Выдержит ли игрушка конкуренцию, мы увидим, очевидно, осенью...

Платформа: PC
Жанр: **3D-экшн**
Издатель: Accolade
Разработчик: **Beyond Games**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.accolade.com

Что-то никак не достигнет прилавков игра **Redline**, выход которой не состоялся еще в конце 1997 года. В чем причина тормозов — не совсем ясно, однако есть предположение, что издатели попросили разработчиков все-таки поднапрячься и сделать в игре поддержку не только 3D-акселераторов, но и программного рендеринга. Что, возможно, кому-то понравится.

Далекое будущее, и человечество внезапно осознает, что на протяжении многих лет непрерывно деградировало. Что технологии далекого прошлого значительно сильнее нынешних, что отсутствие финансирования научных исследований привело не только к торможению прогресса, но и к забвению всего изученного ранее. Правительство ставит разные исторические эксперименты и в итоге, разумеется, устраивает глобальную экологическую катастрофу. Крупные корпорации возводят собственные города, защищенные мощными стенами и крышами, а все остальные остаются снаружи — на волю злой природы. Для того чтобы как-то скрасить им медленную смерть, богатеи из городов устраивают кровавые соревнования на специальных авто аренах, которые называются Battle Wheels. Ваша задача — стать членом одной из двух борющихся на таких соревнованиях банд и пробиться в ее лидеры. Банды преследуют разные цели: одна хочет мира во всем мире, а другая — просто денег побольше, чтобы перебраться жить в безопасные богатенькие города.

Redline является переработкой едва ли не единственной хитовой игры на малоизвестной ручной «приставке» Atari Lynx под названием Battle Wheels. По сути своей, это чем-то смахивает на «Кармагеддон», за тем исключением, что тут не надо набирать очки путем уничтожения ни в чем не виноватых прохожих; приходится воевать с такими же бандитами, как вы. Главная радость в том, чтобы собирать разбросанные по дорогам бонусы (типа оружия и амуниции). Из машины приходится вылезать и бегать по округе с пистолетом — при этом враги будут норовить вас задавить или спереть вашу машину. Второй важный момент — разрушаемые объекты. Например, если враг заехал на мост, можно попробовать снести этому мосту опоры.

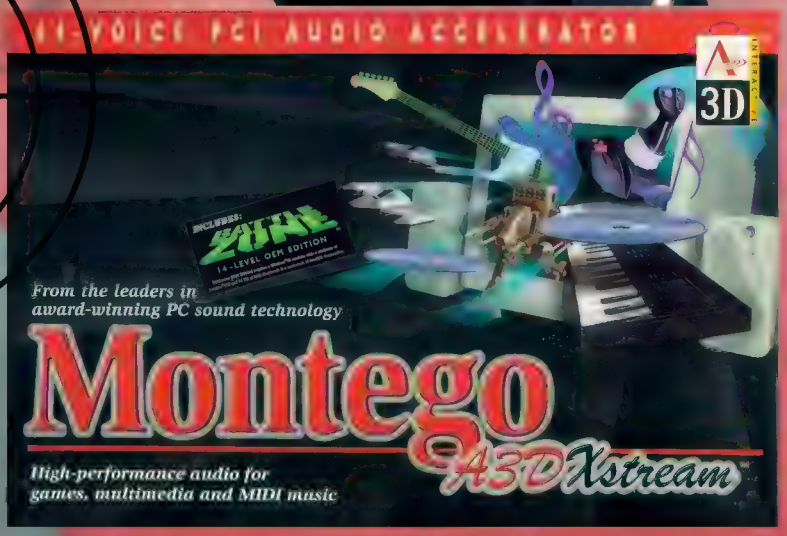
Beyond Games в свое время очень гордилась движком своей игры и вообще всем ее видом. Но это было осенью. Что они думают теперь, после Unreal'а и иже с ним — неизвестно. Выдержит ли игрушка конкуренцию, мы увидим, очевидно, осенью: позже выпускать **Redline** уже не будет смысла, так как она устареет до своего появления на свет.

СИ

THE ULTIMATE GAMING MACHINE?!

ONLY WITH

BEST SOUND CARD



IN YOUR PC!

Звуковая плата Turtle Beach Montego A3DXstream:

- Шина PCI, аппаратное ускорение DirectSound™
- 18-разрядные конвертеры (> 92 дБ)
- Технология объемного звучания Aureal 3D
- 64-голосый синтезатор (4 Мб) и DSP Vortex
- Загрузка сэмплов через DLS и DirectMusic™
- Мощный процессор эффектов
- 100% поддержка DOS/Windows 95/NT
- Расширяемость (WaveBlaster™, S/PDIF)

Специальная OEM-программа для производителей компьютеров

MC CLUB

Мультимедиа Клуб — эксклюзивный дистрибутор Turtle Beach Systems

тел. 943-9290, 943-9293, 158-5386, факс 158-8975 e-mail: azazello@online.ru http://www.mpcclub.ru

Где купить Москва: **«Офис»** (м. Сокол) 158-7351 • **«Диалан»** (Савеловский компьютерный рынок) 784-7244 • **«Формоза»** (м. Китай-Город) 917-0125 • **«Компьютерный мир»** (м. Тургеневская) 928-7392 • **«Глэдис»** (м. ВДНХ) 974-6005 • **«Никс»** (м. Алексеевская) 216-6934 • **«Всё для дома»** (м. Китай-Город) 925-4254 • **"Диал Электроникс"** (м. Китай-Город) 915-0046 • **«Астроваз-Информатик»** (ВДНХ) 181-9970 • **«R-Style»** (м. Отрадное) 903-6818 • **«Новалайн»** (м. Автозаводская) 273-8948 • **«Компьютер-Сервис»** (м. Петровско-Разумовская) 488-3327 • **Митинский рынок**, место С-11

Региональные дилеры: **«Астерия Клуб»** (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • **«КО-Систем»** (г. Уфа) (3472) 530-561 • **Тюменский ЦУМ** (3452) 761-460 • **«O'Key»** (г. Краснодар) (8612) 547-443 • **«Player Club»** (г. Волгоград) (8442) 344-268 • **"Кит"** (г. Самара) (3462) 790-080 • **«ДИ&К»** (г. Ростов) (8632) 527-573 • **«Велгас»** (г. Новосибирск) (3832) 216-164

SUPER HORNET

PC

Сергей ДРЕГАЛИН

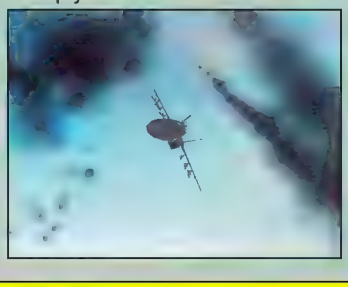
Отличительная особенность Super Hornet — продвинутый генератор миссий, причем, он сможет создавать не только отдельные одиночные задания, но и небольшие компании.

Платформа: PC
Жанр: **Авиасимулятор**
Издатель: Digital Integration
Разработчик:
Digital Integration
Дата выхода: октябрь 1998
Интернет: **www.di.com**

Разработкой игры **Super Hornet** занимается Digital Integration, компания, получившая признание и известность за проекты Apache Longbow, Hind, F-16 Fighting Falcon. Прототипом для представленной в игре модели стал реальный самолет ВВС США F/A-18E **Super Hornet** — весьма продвинутый реактивный истребитель.

Движок **Super Hornet**, естественно, полностью трехмерен, поддерживаются все мыслимые 3D ускорители и MMX, используется 16 битный цвет. Кроме этого, предусматриваются смена дня и ночи, а также всевозможные погодные эффекты. Нельзя сказать, что планируется что-то революционно новое, просто графическое ядро полностью отвечает всем современным требованиям жанра.

Из виртуальной кабины возможен обзор на 135 градусов влево-вправо, на 90 градусов вверх и на 30 градусов вниз. Помимо стандартных видов из кабины (с возможностью фиксации направления обзора и плавного перемещения самой кабины), разработчики включили также вид «Headlock», когда камера закреплена на нацеливаемом объекте во время поединков. Плюс к этому обещают еще восемь внешних камер.



Отличительная особенность **Super Hornet** — продвинутый генератор миссий, причем, он сможет создавать не только отдельные одиночные задания, но и небольшие компании.

В игре предусматривается три зоны боевых действий. Первая — Россия, где повстанцы-коммунисты захватили Северный Морской Флот. Видимо, с программистами и дизайнерами в Digital Integration дело обстоит недурно, а вот со сценаристами, увы, плоховато. Вторая зона — Индийский Океан. Вашими противниками предстанут индийцы, которые осуществили попытку вторжения на остров Шри-Ланка. Наконец, третья — Персидский залив, где разразилась «Война в заливе» номер два. Чувствуете, какой неожиданный и интересный ход?

Несмотря на фантастические поводы для баталий, все территории и военный силы противников смоделированы весьма близко к реальности. Каждая зона конфликта предусматривает около 18 различных кораблей, 30 типов наземных войск и 30 типов представителей ВВС. Площадь каждой зоны — около 250 тысяч квадратных миль.

Не обойдется в **Super Hornet** и без multiplayer. По локальной сети смогут играть до 16 человек, а по Internet — до 4 (видимо, из-за невысокой скорости обмена данными), причем только в режиме cooperative. Системные требования — P166, 32 Mb RAM. Наличие 3DFX, ясное дело, весьма желательно. Релиз **Super Hornet** планируется на октябрь этого года.

СИ

SLAVE ZERO

PC

Сергей ДРЕГАЛИН

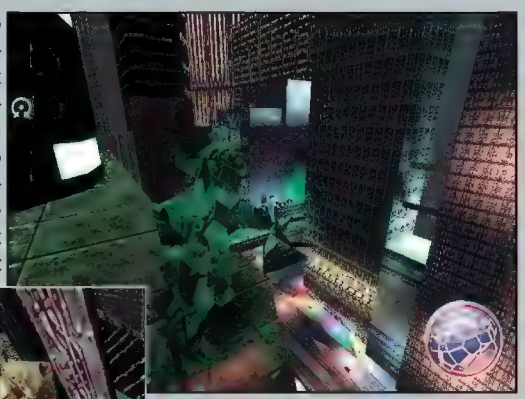
В Slave Zero ожидается приличный арсенал оружия, масса динамики и прочих незыблемых атрибутов жанра.

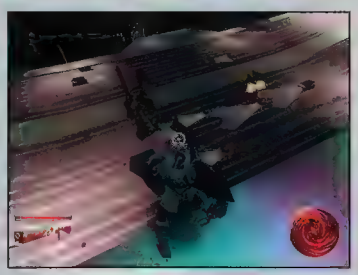
Платформа: PC
Жанр: **Action**
Издатель: Accolade
Разработчик: **Accolade**
Дата выхода: весна 1999
Интернет:
www.accolade.com

Slave **Zero** на первый взгляд весьма напоминает творение французской команды разработчиков Graffiti — Iron Assault. В игре вам будет предложено взять на себя управление шестидесятипяти футовой махиной, и чинить разрушения и смерть в гигантском футуристическом городе. Нечто подобное, помнится, было и в Iron Assault. Но есть и отличия — если в Iron Assault использовался «обычный» робот a la MechWarrior и др., то в игре от Accolade главным героем является биомеханическое создание, эдакий бронированный кинг-конг.

Сюжетная часть представлена пока очень туманно, но кое-что есть. Главный герой воинствует в городе, который населен его заклятыми кровными врагами. Чем конкретно они ему не угодили — неизвестно, видимо, какие-то старые счеты. Для оказания достойного сопротивления, к месту бесчинств главного персонажа была выслана группа боевых киберов, не уступающих ему по размеру и силе.

Движок игры выглядит весьма впечатляюще, причем, он изначально рассчитан на использование трехмерных акселераторов. Радует тот факт, что на своем пути можно будет ломать и крушить все, что душе угодно. Можно, к примеру, сровнять с землей многоэтажку, можно кидаться машинами и случайными прохожими, имевшими неосторожность оказаться у вас под биомеханической конечностью...





Жанр игры, в целом, определяется как action. А это значит, что в **Slave Zero** ожидается приличный арсенал оружия, масса динамики и прочих незыблемых атрибутов жанра. Хотелось бы сказать что-то более конкретное, но источники информации на этом иссякли. Что, впрочем, и не удивительно — выход игры запланирован на весну следующего года, и пока проект находится в начальной стадии. Тем не менее, уже сейчас ясно, что **Slave Zero** достаточно перспективная игра, представляющая собой малозаезженную разновидность жанра 3D action.

СИ

DELTA FORCE

Честно говоря, довольно неприятно наблюдать, как достаточно, вроде бы, уважаемые фирмы демонстрируют неспособность самостоятельно придумать хорошую тему для игры, предпочитая ее заимствовать у конкурентов. Может быть, впрочем, сейчас жанр «симуляции военного отряда» стал просто весьма популярен, и NovaLogic решила урвать свой кусок пирога. Непонятно, кстати, почему она в свое время не делала real-time стратегии... Говоря проще, перед нами еще одна игрушка про американских спецназовцев, занимающихся повсеместным истреблением зла в лице бандитов и вооруженных врагов.

Перед нами еще одна игрушка про американских спецназовцев...

Платформа: PC
Жанр: **боевик**
Издатель: Novalogic
Разработчик: **NovaLogic**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.novalogic.com

В **Delta Force** будет более 40 миссий, каждая из которых представляет собой нечто, в реальной современной жизни вполне подходящее для настоящего отряда «Дельта».

Обещают большое разнообразие пейзажей и географических точек, где конфликты будут разгораться: от горячих песков пустыни до снежных горных вершин. Вы станете играть роль одного из бойцов отряда, остальными же будет управлять либо компьютер, либо кто-то из ваших друзей по сети или модему. В довесок к игре на одной стороне, на сервере фирмы NovaLogic (NovaWorld), можно будет играть в deathmatch, и ловить флаги.

Примечательно, что это первая игра от NovaLogic, где нас, наконец, выпустили из милитаристического движущегося агрегата, вертолета, самолета или танка. Произошла и очередная смена движка, на сей раз имеющего оригинальное название VoxelSpace 3. Коренные его отличия от предшественников сводятся к тому, что он будет поддерживать разрешения до 1024x768 при 32-битном цвете. Впрочем, реально оценить качество движка можно только в самолетных симуляторах — именно там второй Voxel проявил себя, мягко говоря, не лучшим образом. Не исключено, однако, что NovaLogic, наконец, решила использовать движки по назначению — если он дает хорошую графику на низкой высоте, то нечего делать на нем симуляторы истребителей. Ранние скриншоты, однако, не дают повода для особого оптимизма по поводу качества движка — явных отличий от второго Voxel'а не видно, а вообще среди современных игр встречались экземпляры и получше, прямо говоря.

В общем, подождем — увидим. NovaLogic надеется на определенный успех игры, в этом случае еще через полгода можно будет ожидать продолжения, на сей раз симулирующего действия еще какого-нибудь спецназовского подразделения.

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

СИ

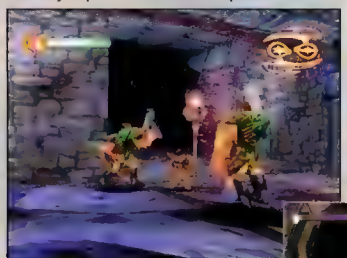
SMALL SOLDIERS

DreamWorks Interactive известна любовью делать прикольные игрушки. Обычно берется довольно простая и стандартная концепция, например, платформенная аркада, где из примитивной стрелялки-пулялки делается произведение искусства типа «Земляного Червя Джима». Однако в последнее время с фантазией у DreamWorks'овцев явно начинаются проблемы. Недостает ее. И потому в последней их линейке игрушек, запланированных на осень, чуть ли не единственным достойным DreamWorks экспонатом являются **Small Soldiers**.

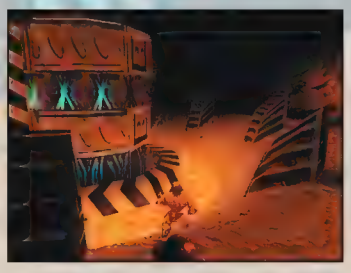
Сюжет игры основывается на одноименном фильме...

Платформа: PlayStation
Жанр: **3D-экшн**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик:
DreamWorks Interactive
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.ea.com**

Сюжет игры основывается на одноименном фильме (той же, кстати, фирмы DreamWorks, но только не Interactive). На планету Горгон напали злые враги из космоса, в связи с чем перед вами ставится задача: врагов выгнать, загнать в логово и там дотюкать. Вы играете роль Арчера, лидера весьма страшно выглядящих горгонийцев, и проводите его через серию битв с космическими врагами Коммандос, во главе которых стоит Чип (не Дейл) Хазард. В ходе борьбы с врагами на 20 уровнях (15 для игры в одиночку или вдвоем, пять — только для игры в одиночку) вы сможете закладывать мины, устраивать ловушки, высылать свои войска, направлять удары отдельных членов отряда и бродить по всевозможным трехмерным локейшнам.



Всего в игре имеется шестнадцать героев, часть из которых вы можете контролировать, а с частью других предстоит бороться. Некоторые из этих героев пришли из фильма, иные — созданы специально для игры. Вдвоем можно поиграть не только в режиме кооперации, но и друг против друга: в этом случае один из вас станет исполнять роль Чипа (не Дейла) Хазарда. Камера будет не «из первых глаз», а станет как бы болтаться вокруг происходящего а-ля Tomb Raider, что временами, надо думать, придаст всему эдакий киношный вид, а временами — изрядно мешать. Масса внимания уделяется музыке и звуку (что вообще для DreamWorks характерно). Музыкальное сопровождение будет в виде народных песен, исполняемых национальным хором Горгона, причем, на горгонском же языке. Озвучку главного врага Чипа (не Дейла) Хазарда делает небезызвестный Томми Ли Джонс, один из людей в черном.



Но в целом особой уверенности в том, что все будет очень хорошо, смешно и интересно, нет. Ждите наших более подробных комментариев осенью.

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

СИ

BLOOD 2: THE CHOSEN

PC

Внимательный читатель наверняка заметил, что на некоторые игры мы пишем preview несколько раз. Обычно это объясняется несколькими причинами: появилась новая информация, которая фактически перевернула все наши представления о предмете разговора, или на рынке игр произошло нечто совсем необычное. И именно эти причины заставили нас вновь обратиться к **Blood 2.** Что же такое необычное произошло на рынке 3D-action'ов со времени нашего последнего разговора о нем? Вышел Unreal. Этого оказалось достаточно, чтобы разработчики игр по-новому посмотрели не только на графические технологии, но и на дизайн. Но начнем с самого начала.

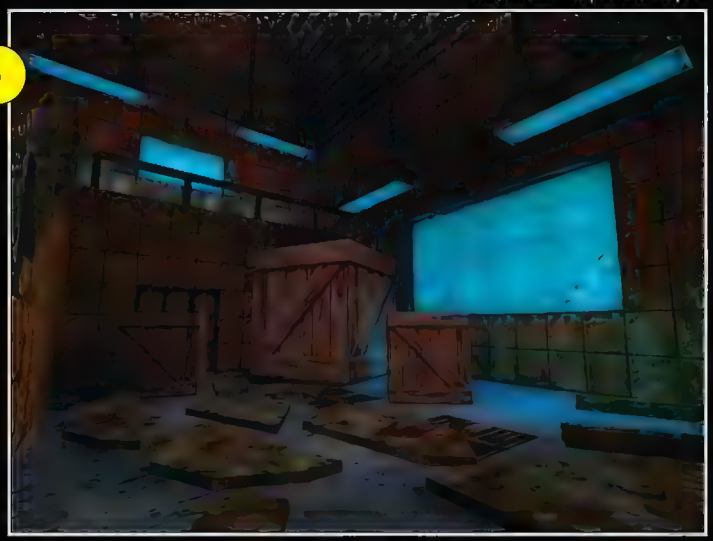
Blood 2 должен быть, как минимум, такой же, как Unreal...

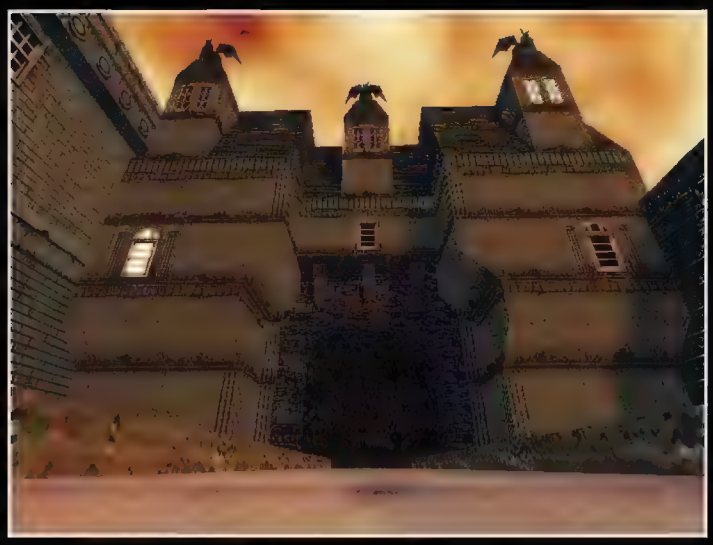
Платформа: PC
Жанр: **3D-action**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **Monolith Studios**
Дата выхода: начало 1999
Интернет:
www.gtgames.com

Что самое сложное в разработке игры, относящейся к жанру 3D-action? Наверное, все-таки — создание графического движка, от которого будет зависеть не только внешний облик игры, но и, как это ни странно, сам игровой процесс. Конечно, вместо того, чтобы идти длинной и кривой дорожкой, создавая свой оригинальный engine, можно просто приобрести лицензию на движок того же Quake II или Unreal. Кстати, то, как изменилась ситуация на рынке игр с выходом Unreal, прекрасно демонстрирует странное, на первый взгляд, поведение 3D-Realms. Как вы помните, первоначально для Duke Nukem Forever планировалось использовать графический движок Quake II. Игра уже некоторое время находилась в стадии разработки, а на E3 демонстрировался вполне убедительный мультик из gameplay. И вот совсем недавно 3D-Realms объявила о своем решении использовать для Duke Nukem Forever движок Unreal. Значение этого события сложно переоценить! Конечно, прямо толковать это решение, как «Unreal лучше Quake II», не следовало бы, но определенные выводы отсюда сделать можно.

Но мы отвлеклись от темы. Изначально Monolith Studios планировала создать свой оригинальный графический engine. Памятуя о не очень удачном опыте разработчиков в этой области (достаточно вспомнить тот же Blood), в прошлый раз мы поставили под сомнение тот факт, что им удастся сделать что-то, что оказалось бы лучше Quake II. Теперь же Monolith Studios придется конкурировать с самим Unreal. **Blood 2** с точки зрения графических технологий должен быть, как минимум, такой же, как Unreal, особенно учитывая то, что игра выйдет в 1999 году. Одной трехмерности и поддержки графических акселераторов тут явно недостаточно.

Не менее интересно в этой ситуации поведение издателя **Blood 2** — GT Interactive. Крупнейшему издательскому дому прямой резон не допускать конкуренции между двумя своими разработчиками — Monolith Studios и Epic Megagames. С другой стороны, избежать сравнения широкой публикой вряд ли удастся. По крайней мере, в ближайшие полгода каждая игра жан-





Дмитрий ЭСТРИН

ра 3D-action будет рассматриваться массовым игроком через призму Unreal. В конечном итоге, GT Interactive либо будет проводить сложную маркетинговую политику, пытаясь представить **Blood 2**, как вполне самостоятельную игру, либо, что еще более возможно, предоставит все судьбе. Конечно, может произойти чудо. Только представьте себе, группа разработчиков из Monolith Studios создает игру, которая на порядок лучше Unreal! Но поверить в это даже сейчас сравнительно сложно. Тем более, если вспомнить о том, что готовятся к выходу куда более многообещающие продукты жанра 3D-Action от других компаний. Но, если Monolith Studios не «заморозит» проект, можно будет сделать вывод о том, что есть какой-то повод, чтобы так поступать. В противном случае нас ожидает типичный коммерческий продукт, который вряд ли будет иметь успех.

С другой стороны, постоянные упоминания о новейшей технологии под названием LichTech в очередной раз создают довольно противоречивые впечатление относительно способностей разработчиков. Очередное технологическое чудо или рекламные штампы? Monolith Studios даже планировали использовать необычный движок на Dreamcast, а также на 64DD, которому теперь не суждено увидеть свет... О технологии LichTech говорится так аппетитно и столь убедительно, что уже сейчас забываешь о всяком Unreal. Но Unreal — реален (простите за нечаянный каламбур, которым всем наверняка уже надоел), а LichTech существует лишь в обещаниях самих разработчиков. По fake'ованным скринам из **Blood 2** выводы сделать довольно сложно, тем более что сами скрины выглядят не ахти как. Цветное освещение, прозрачные плоскости да необычный дизайн уровней — это не более чем новый установившийся стандарт. Когда говорят, что каждое помещение будет освещаться своим светом, мы презрительно улыбаемся: «Ну и что?».

В ближайшем будущем нас ожидают настоящие войны технологий, в которых, к тому же, **Bood 2** и Unreal не единственные участники. На данный момент, чтобы спрогнозировать будущую ситуацию, нам просто не хватает фактов — информации до обидного мало. Внушительный FAQ по технологии LichTech особой ясности в дело также не вносит. Тем более что составлялся он до выхода Unreal, что внушает дополнительные подозрения. Так что придется ждать, ждать и еще раз ждать. К тому же, у меня есть смутные ощущения, что к **Blood 2** нам, так или иначе, еще придется вернуться.

Дмитрий **ЭСТРИН**

СИ

THIRD WORLD

Задумываетесь ли вы, посылая на верную смерть десятки орков, людей, танков и воздушных эскадрилий, о том, что в вашем подчинении в большинстве своем находятся обыкновенные люди, со своими характерами, привычками и мечтами? Real-time стратегии обезличивают юниты, как никакие другие игры — таковы каноны жанра.В очередной раз «очеловечить» стратегии грозится Activision в своем новом проекте **Third World**.

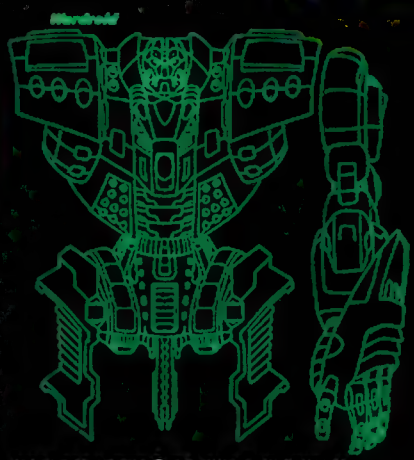
Activision грозится «очеловечить» стратегии в своем новом проекте...

Платформа: PC
Жанр: **Стратегия/ RPG**
Издатель: Activision
Разработчик: **Redline Games**
Выход: конец 1998
Интернет:
www.redlinegames.com

Игру делает опытная команда разработчиков, в составе которой имеются люди, причастные к созданию Diablo, WarCraft II и некоторых других бестселлеров. В **Third World** основой игрового процесса послужит неординарное сочетание типично ролевых систем создания и развития персонажей и нормальных стратегических сражений. Игра несколько напоминает Warhammer: Dark Omen, однако, обещает не только максимально приблизить характеристики героев к типично RPG'шным, но и произвести маленький фурор в плане графического оформления.

Все в 3D. Полигональная графика, свободно перемещающаяся по горизонту камера, способная крутиться на 360 градусов, необыкновенно точно выверенная перспектива, полное соблюдение всех пропорций и, наконец, очень реалистичные ландшафты и красивейшие пейзажи — весь этот набор визуальных «депрессантов» должен в корне подавить желание аудитории играть во что-либо еще, кроме **Third World**.

Действие игры разворачивается в далеком будущем, не слишком привлекательно описанном. За очередную планету с неограниченным запасом ценнейших минералов развертывается глобальное сражение, в котором участвуют практически все обитатели Галактики. Весьма интересен тот момент, что вам будет дана возможность сражаться за любую из более чем полудюжины рас, и для каждой из них прохождение игры будет сильно отличаться. Разумеется, сами расы тоже будут очень не похожи друг на друга. Фактически в **Third World** игрок берет на себя заботы по содержанию огромной группировки наемников и солдат, самостоятельно вооружая и тренируя свою армию.



Разумеется, будет и multiplayer, до восьми участников через свежую онлайновую службу Activision ActivLink. Судя по тому, как уверенно Activision заявляет о том, что игра получится замечательной, можно заключить, что обманывать нас не собираются. А получится ли все так, как было задумано, мы узнаем довольно-таки скоро — зимой. И да не запылятся мышиные коврики!

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

СИ

WARHAMMER 40,000: CHAOS GATE

PC

Вселенная

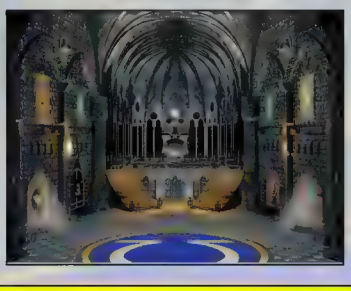
Без преувеличения легко предположить, что нас ждет весьма примечательная игра, рекомендую обратить на нее внимание.

Платформа: PC
Жанр: **военная стратегия**
Издатель: SSI
Разработчик: **Random Games**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.ssionline.com**

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Warhammer получает все больше и больше компьютерно-игровых воплощений. И, заметьте, никто пока почему-то не сделал примитивной компьютерной версии настольной игры с фишками, ходами, кубиками и искусственными оппонентами. Ну да ладно. Перед нами — очередное воплощение вселенной в виде эдакой вархаммеризированной Soldiers At War.

Сравнение не случайное — **Chaos Gate** делается практически на том же самом движке, несколько скорректированном под вархаммеровские условия. Разумеется, SSI обещает массу изменений по сравнению с SaW, не только с точки зрения графики, но и самого геймплея, но по сути своей две игры будут чем-то близки. В **Chaos Gate** вам тоже предстоит контролировать небольшой отряд вооруженных эээ... хотел сказать людей, да обломался. В общем, отряд вооруженных существ, которые будут сражаться друг с другом в походовой стратегической игре на отдельно взятых небольших картах. Содержание отряда для каждой миссии вы будете выбирать перед ее началом из предлагаемого достаточно обширного списка присутствующих на базе бойцов. Затем вы их станете вооружать.



В миссиях будет принимать участие по 12 (по крайней мере, на сегодняшний день число такое) существ, которых вы выбираете среди примерно 50 возможных. Практически каждое из этих существ имеет собственные отличительные черты и особенности, потому именно подбор персонажа играет довольно большую роль. Если не для прохождения миссии вообще, то, по крайней мере, для следующего: как именно проходить миссию и, вообще, насколько это будет весело. Существа могут погибать, а могут приобретать опыт и различные навыки. В игре 18 составляющих кампанию миссий, по мере прохождения которых будет раскрываться, собственно, сюжет всего этого дела. В дополнение есть некие «случайные» миссии, вы их при желании тоже можете пройти, целью в них станет добыча неких «предметов силы» (то есть оружия), с помощью которых вы заметно укрепите свой отряд перед очередной сценарной миссией. Как и в Soldiers at War, к игре будет прилагаться редактор миссий, которым можно пользоваться, вдоволь наигравшись в те, что были подготовлены авторами заранее; также, надо думать, новые приключения можно будет скачать с www-сервера, посвященного этой игре. Без преувеличения легко предположить, что нас ждет весьма примечательная игра, рекомендую обратить на нее внимание.

СИ

RECOIL

PC

Представьте,

Recoil, пожалуй, ближе всего стоит к Extreme Assault...

Платформа: PC
Жанр: **Action/Arcade**
Издатель: Virgin
Разработчик: **Zipper Interactive**
Количество игроков: **32**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.vie.com**

Александр ЩУКИН

что одним прекрасным утром на мониторе вашего компьютера, подключенного к Всемирной Информационной Сети, вместо привычных рабочих экранов появляются три физиономии, которые наперебой пытаются что-то рассказать. Идея их сбивчивого совместного повествования заключается в следующем. В далеком будущем (откуда и появилась эта троица) Сеть захватили некие злые силы, и теперь они имеют доступ ко всем военным объектам. Учитывая полную автоматизацию армии, в руках злодеев оказались страшные силы. Те трое, чьи взволнованные лица уже стали порядком надоедать, представляют горстку повстанцев, которые не придумали ничего лучшего, как обратиться за помощью к вам. Совершенно безвозмездно под ваше командование переходит Battle Force Tank — гордость Вооруженных Сил будущего. Просто танком называть это орудие убийства язык не поворачивается, так как этот, ммм..., агрегат предстает сразу в четырех ипостасях. Во-первых, это обычный (для армии будущего, разумеется) танк, во-вторых, судно на воздушной подушке, в-третьих, амфибия, наконец, в-четвертых, подводная лодка.

Вот такой сюжет у игры **Recoil** (переводится, как «отдача», «отвращение»), разработкой которой занимаются Zipper Interactive, работавшие доселе над MechWarrior 3. Несложно догадаться, что сюжетные натяжки и сама концепция определяют жанр игры как action/arcade, что, впрочем, никто и не скрывает.

Recoil представляет собой трехмерную аркаду с видами от первого и третьего лица. Используя Battle Force Tank, вам предстоит разгромить превосходящие силы противника в шести игровых мирах, участвовать в 30 миссиях. Самая сильная сторона игры — это весьма продвинутый трехмерный графический движок, позволяющий не только моделировать сложные объекты и навороченные ландшафты, но и создавать продвинутые визуальные эффекты типа реалистичного тумана (который будет менять свою насыщенность в зависимости от высоты), real-time lighting, взрывов и пр. Вся эта красота теоретически может работать и без 3D ускорителя, который не будет включен в список обязательных системных требований, но, разумеется, использование оного даст серьезный выигрыш, как в скорости, так и в качестве графики. К слову, все приведенные скрины были сняты с 3D акселератором.

Ассортимент оружия представлен списком из двадцати наименований. Туда входят акустические взрыватели, дуговой мегавольтный разряд, всевозможные мины, высокоинтенсивные лазеры, самонаводящиеся ракеты и пр. Ничего сверхординарного или необычного нет, стандартный футуристический набор вооружения.

На весьма высоком техническом уровне, помимо графики, находится и multiplayer-режим. Планируется создать шесть специальных карт для deathmatch, на которых одновременно может участвовать до 32(!) игроков. Не забудьте, что на карте должны разместиться еще и противники, и теперь прикиньте размер доступных территорий. Из видов соединений поддерживаются локалка и модем (нуль-модем). Увы, игра через Internet пока не предусматривается, а это значит, что названная цифра 32 (количество игроков) явно взята с запасом.

Итоги. Вырисовывается примерно следующая картина. **Recoil** — современный трехмерный перепев старой доброй игрушки Metal Mutant, если кто таковую помнит. Из списка более современных произведений, **Recoil**, пожалуй, ближе всего стоит к Extreme Assault, отчасти Comanche и им подобным. Иными словами, к тем играм, где на первом месте находится динамизм и действие, а второго места попросту и нет.

Системные требования пока не анонсированы (но, думается, они будут в районе P200 и 32Mb RAM). Выход запланирован на начало осени сего года.

СИ

УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ ПРЕСТУПЛЕНИЯ НА ДАЛЕКОЙ ПЛАНЕТЕ

Trilit
2322 year

ЗВЕЗДНЫЙ СУДЬЯ

Найди и обезвредь!

На трилитовой планете, еще почти неизученной, совершено преступление. Вы назначаетесь Звездным Судьей и у Вас теперь есть особые полномочия, включая право на убийство.

Необходимо распутать цепь таинственных событий и найти убийцу!

- ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА
- ИНТРИГУЮЩИЕ ПОВОРОТЫ СЮЖЕТА
- МНОЖЕСТВО ИНТЕРЕСНЫХ ЗАДАЧ
- ТРИ CD-ROM FOR WINDOWS

NMG™
NEW MEDIA GENERATION

NMG Тел./ ФАКС: (095) 903-6535, (095) 903-3474. Приглашаем дилеров. Телефон технической поддержки (095) 903-8095. Вы можете приобрести мультимедиа диски компании NMG и «Кирилл и Мефодий» в компьютерных салонах «R-Style», а также в сети магазинов «1С Мультимедиа», «Партия», «Белый Ветер», «Компьюлинк», «Мир», «Диал Электроникс», «Техно Сила», «Электрический Мир», «Волга», «Новый Диск», «Денди».

CAESAR III

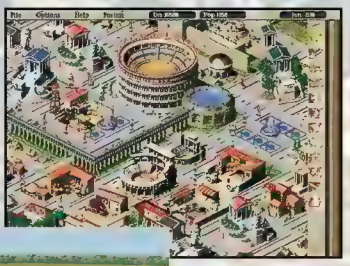
PC

Игроку придется строить и развивать город времен Древнего Рима, в полном соответствии с традициями и привычками жителей, его населяющих.

Платформа: PC
Жанр: **real-time стратегия**
Издатель: Cendant
Разработчик: **Impressions**
Выход: осень 1998
Интернет: **www.sierra.com**

Дмитрий ЭСТРИН

Когда-то, очень давно, вышла игра Caesar II (когда вышел прародитель серии, наверное, никто и не помнит). Была эта игра сложная, очень масштабная, но, тем не менее, интересная. Те, кто играл в Caesar II, наверняка не забыли требовательной просьбы «Plebs are needed», которая часа через три сводила с ума самого сдержанного человека. В общем, хорошая была игрушка. А теперь, значит, нам готовится продолжение под нехитрым названием **Caesar III**. Как и раньше, игроку придется строить и развивать город времен Древнего Рима, в полном соответствии с традициями и привычками жителей, его населяющих. А это, разумеется, будет невероятно сложно, поскольку жители никогда не будут довольны, чтобы вы ни делали, и всегда будут стараться уклоняться от выплаты налогов. Будет в **Caesar III** и другая часть игры на уровне небольшой провинции. В этой части вам придется развивать сельское хозяйство, а также охранять только что отстроенный город от вторжений иноземцев. Сами разработчики игры гордо заявляют, что им удалось привнести в игру великое множество деталей, которых нельзя было встретить ни в одном предшественнике. Так, например, когда жители вашего города взбунтуются (а они обязательно рано или поздно это сделают), вы увидите, как они бегают, машут лапками и возмущаются своим бездарным правителем. Более того, с каждым из них вы сможете поговорить, узнав, что в городе плохо, что хорошо, что надо изменить, а что надо вообще убрать. Таким образом, можно будет устроить настоящий социологический опрос и уже на его основе развивать свой город. В общем, осталось только дождаться осени, а равно и финальной версии.



СИ

IMPERIALISM 2

PC

Imperialism II, похоже, будет отличаться от первой части примерно так же, как вторая «Цивилизация» от первой...

Платформа: PC
Жанр: **походовая стратегия**
Издатель: SSI
Разработчик: **SSI**
Дата выхода: 1999
Интернет:
www.ssionline.com

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Главное, что можно сказать про вторую часть «Империализма» — это то, что она будет, и что полное название ее **Imperialism II: Age of Exploration**. Причем, это самое название еще окончательно не утверждено. Собственно, информации о втором «Империализме» весьма немного.

Как вы помните, первый «Империализм» был весьма специфической игрой, хорошо принятой критиками, но имевшей достаточно неоднозначную реакцию со стороны публики. С одной стороны, многое тут было по сердцу закоренелому фанату умных стратегических игр, а с другой, кое-что казалось либо излишне навороченным, либо, наоборот, чересчур примитизированным. Весьма большое значение авторы придали явлению дипломатии, что смотрелось местами комично, учитывая компьютерную сущность оппонентов — впрочем, большая часть этой самой дипломатии была фактически позаимствована из известной настольной и почтовой игры Diplomacy, как минимум ее, дипломатии, концепция.

То, что есть сегодня, особого оптимизма относительно коренных изменений к лучшему не внушает. По большому счету, **Imperialism II**, похоже, будет отличаться от первой части примерно так же, как вторая «Цивилизация» от первой: проще говоря, произойдет небольшой косметический ремонт. Однако между «Цивилизациями» все же имел место достаточно большой временной отрезок, позволявший действительно многое поменять, пусть даже только во внешности игры; что собираются менять в «Империализме» — непонятно. Конечно, несколько попроработаннее будут выглядеть экраны меню и игровой карты. Конечно, обещают улучшить AI. Дерево технологий будет насчитывать более сотни таковых для вашего исследования. Но вот удастся ли авторам упростить понимание игры, не заставляя зачитывать инструкцию до дыр, как пособие по программированию на C++? Поживем — увидим.

СИ

PS N64 PC

NHL 99

Как бы ни хотелось назвать **NHL 99** очередной штамповкой, ан нет, не получится. EA Sports весьма серьезно относится к всем своим сериям (это весьма ярко иллюстрируется фактом покупки EA лицензии на выпуск игр, связанных с тематикой двух последующих Олимпиад, т.е. на срок до 2006 года!), и работа над **NHL 99** не стала исключением — в игру было привнесено много ощутимых нововведений, кроме этого, были сглажены некоторые шероховатости и несовершенства. Короче говоря, вновь серия NHL приблизилась на достаточно большой шаг к идеальному хоккейному симулятору (а им, вполне возможно, станет NHL 2006 ;-)).

Возрастет уровень мастерства игры AI. Будет обновлена база данных по игрокам с учетом самой свежей информации (1997-1998 годов).

Платформа: PC, PS, N64
Жанр: **хоккейный симулятор**
Издатель: EA
Разработчик: **EA Sports**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.ea.com**

Хотя глобальных изменений в игре нет. В частности, графика осталась приблизительно на таком же уровне, но это ни в малейшей степени не является недостатком игр, так как в NHL 98 возможности движка были весьма впечатляющи (единственный реальный конкурент NHL — NHL Powerplay — был обставлен по части графики). Конечно, доработка графического ядра проводится, но все изменения являются лишь косметическими.

В основном же внимание разработчиков фокусируется на реалистичности во всевозможных ее ипостасях. Масса времени уходит на создание реалистичной физико-математической модели движения шайбы, а также на максимально возможное качество анимации виртуальных игроков. Но это, в основном, особенности технического характера, стилистика игры также не остается в стороне. Предельно полно воссоздается антураж хоккейных соревнований — от привычных музыкальных тем и рисунков на ледовом покрытии (в игре будет 27 идеально точно воспроизведенных арен) до маек «звезд» под куполом арены и темперамента при выражении эмоций (как, кстати, положительных, так и отрицательных).

Что конкретно нового ожидается от **NHL 99**? Появится новый тренировочный уровень, который облегчит жизнь новичков. Возрастет уровень мастерства игры AI. Будет обновлена база данных по игрокам с учетом самой свежей информации (1997-1998 годов). Обещается поддержка нового поколения акселераторов. И еще сотня-другая более мелких вещей.

СИ

Сергей **ДРЕГАЛИН**

PS N64

NASCAR 99

Еще один анонс от EA Sports. Обойти тему спортивных гоночных соревнований было бы просто невозможно, поэтому принимайте — **NASCAR 99.**

Будут реализованы всевозможные визуальные, звуковые и обонятельные эффекты — от искр, визга покрышек до чуть ли ни запаха горящей резины...

Платформа: PS, N64
Жанр: **гоночный симулятор**
Издатель: EA
Разработчик: **EA Sports**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.ea.com**

Концепция **NASCAR 99** ничем не отличается от уже упомянутых игр. Разработчики бьют на максимальное соответствие спортивным реалиям. Факты? Пожалуйста. В **NASCAR 99** будет представлен списочек из 31 гонщика, включая знаменитостей типа Dale Earnhardt, Mark Martin, Jeff Gordon, Rusty Wallace, Bill Elliott, Ernie Irvan, Dale Jarrett, Terry Labonte, Kenny Wallace, Ricky Rudd и Dick Trickle. Искренне буду рад, если эти имена для вас хоть что-то значат. В честь пятидесятилетия проведения соревнований игроку будет предоставлена возможность выступить в роли гонщика-легенды прошлого, например «The King» Richard Petty, Cale Yarborough, Davey и Bobby Allison и, наконец, Benny Parsons.

Теперь еще несколько штрихов. Лично для меня самым приятным было увидеть в анонсе список музыкантов, записывающих саунд-треки для **NASCAR 99.** Среди прочих там был и гитарный магистр Джо Сатриани (Joe Satriani). Это лишний раз говорит о серьезном подходе EA Sports, они работают только с профессионалами.

Совершенствуется графическое ядро программы. Для начала обещают динамическое освещение и динамические тени, длина которых меняется в зависимости от высоты солнца над горизонтом. Заложена также возможность ночных соревнований. При смене камеры (из кабины — снаружи автомобиля) будет меняться и тон всех окружающих звуков. В частности, звук работающего мотора будет более приглушенным во время вида из кабины и более громким и ревущим при внешнем обзоре.

Не до конца ясно, что станет с multi-player режимом. То, что он будет реализован, не вызывает сомнений, но есть подозрение, что все ограничится split screen'ом. А это, увы, — прошлый век. Есть, правда, надежда, что в версии для N64 будет осуществлена поддержка одновременной игры для четырех человек.

Дорабатываются физические модели автомобилей. Обещается, что будут реализованы всевозможные визуальные, звуковые и обонятельные эффекты — от искр, визга покрышек до чуть ли ни запаха горящей резины ;-).

СИ

Сергей **ДРЕГАЛИН**

NBA LIVE 99

PS N64 PC

Сергей ДРЕГАЛИН

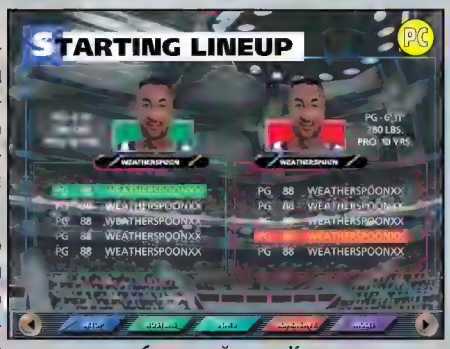
К слову, NBA LIVE 99 официально зарегистрированный продукт NBA.

Платформа: PC, PS, N64
Жанр: **баскетбольный симулятор**
Издатель: EA
Разработчик: **EA Sports**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.ea.com**

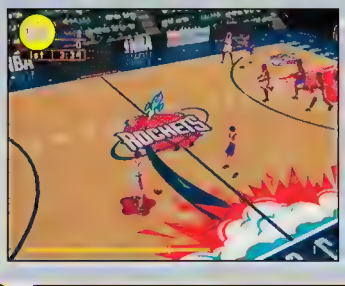
NBA LIVE 99 — продолжение популярнейшей серии (на данный момент продано более 6 миллионов коробок с этой игрой) баскетбольного симулятора. К слову, **NBA LIVE 99** официально зарегистрированный продукт NBA.

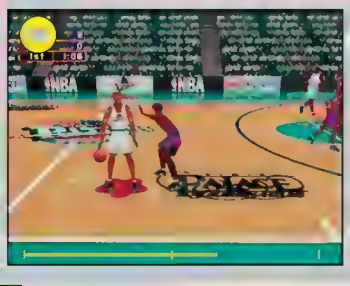
По моему скромному мнению, шаг от NBA LIVE 98 к рассматриваемой игре значительно меньше, чем, к примеру, от NBA LIVE 97 к NBA LIVE 98. Движок остался примерно на том же уровне, правда, качество полигональных моделей немного улучшилось. Фигуры становятся все менее угловатыми, а количество фаз, отводимых на движение персонажей, постоянно растет. Более симпатично выглядят и физиономии игроков.

Насколько можно судить, немного изменился интерфейс игры. Теперь на экране с менюшками нет физиономии негра-верзилы (да плевать, что «звезда» — его высокомерный немигающий взгляд жутко раздражает). По крайней мере, такова ситуация на данный момент, остается надеяться, что она не изменится и в дальнейшем.



С маниакальной точностью воспроизводятся площадки и униформы игроков. Помимо обычной формы, введена даже «воскресная» спортивная форма, а уж о полном соответствии виртуальных арен своим прототипам и говорить не приходится. Общий список игроков переваливает за 350, но если этого покажется мало, то с помощью редактора можно «сваять» своего собственного игрока, причем, возможно изменение любых параметров — цвета кожи, роста, веса, цвета и типа волос и общего рейтинга. Кроме этого, расширился менеджмент игры, и теперь вы, как ведущий менеджер, вправе произвольно манипулировать составом клубов, покупать игроков, выгонять их и пр.





Но на самом же деле, большинство изменений игры можно выдать превосходными определениями по сравнению с предшественником — более продвинутый искусственный интеллект, более плавные движения, новые комбинации и линии поведения, самая свежая статистика по материалам последнего года и т.п.

И последнее. Мультиплэйер. Будет. По крайней мере, на PSX и N64 — точно. Будет и на PC, но в каком виде — не анонсировано.

СИ

KNOCKOUT KINGS

PS PC

Сергей ДРЕГАЛИН

Сможет ли «стальной» Джо Льюис выстоять против молниеносного Мухаммеда Али?

Платформа: PC, PS
Жанр: **симулятор бокса**
Издатель: EA
Разработчик: **EA Sports**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.ea.com**

«Я всегда мечтал выйти на ринг против легендарного Jake LaMotta, но, увы, это было невозможно — наши спортивные карьеры разнятся друг от друга на десятки лет», — сказал в интервью Sugar Ray Leonard золотой призер по боксу Олимпийских игр 1976 года. «Но с игрой Knockout Kings это стало легко осуществимо!». Что ж, восторг живой легенды вполне объясним. А что ждет нас, простых смертных покло-

нников виртуального спорта, от Knockout Kings?

Knockout Kings — вновь наглядно иллюстрирует отработанный подход EA Sports к созданию симуляционно-спортивных игр. Все тот же motion capture, все те же виртуальные спортсмены, весьма близко соответствующие своим реальным прототипам, обязательные «звезды», максимум 3D — все это хорошо знакомо по сериям NHL, LBA, FIFA, World Cup, NASCAR и пр. Поэтому вполне естественным является участие «звезд» бокса при разработке **Knockout Kings**. Ведущими консультантами выступают: уже упомянутый Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya и Shane Mosley.

Не вызывает сомнений, что **Knockout Kings** является именно спортивным симулятором, а не аркадой (EA Sports остается верен себе). Любой боец в игре определяется массой характеристик, список которых начинается с важнейших — вес, рост и сила ударов, а заканчивается музыкальной композицией, которая наиболее четко характеризует его манеру боя или спортивную эпоху. Наиболее любопытным моментом является сам список бойцов — тут представлены «звезды» всех времен и народов: Lennox Lewis, Floyd Patterson, Sonny Liston, Ken Norton, Shane Mosley, Pernell Whitaker, Roberto Duran, Leon Spinks, Aaron Pryor, Larry Holmes, Marvin Hagler, Alexis Arguello и Ray Mancini. Соответственно, разброс по времени составляет половину столетия.

Графика на статических картинках выглядит немного устрашающе, так как

бойцы напоминают пластилиновые чурбаны без выразительных рельефов и текстур. Не наблюдаются пока и тени (и не надо это объяснять рассеянным освещением). Зато потрясающе смоделированы трусы спортсменов и кровоподтеки — на фоне однотонных и невыразительных фигур они выглядят достойно. Остается лишь уповать на высокий динамизм и реалистичность движений спортсменов.

На этом все. А ведь, черт побери, интересно — сможет ли «стальной» Джо Льюис выстоять против молниеносного Мухаммеда Али?

СИ

LEIFHEIT

Made in Germany

5 JAHRE GARANTIE

КРУПНЕЙШИЙ НЕМЕЦКИЙ КОНЦЕРН ПО ПРОИЗВОДСТВУ ТОВАРОВ ДЛЯ ДОМА
ПРЕДСТАВЛЯЕТ ВПЕРВЫЕ В РОССИИ

PC-MASTER CAR

PC MASTER CAR снабжен:

-удлинителем для 4-х электропотребителей и одним шнуром к розетке

-4-мя роликами, 2 из которых с фиксаторами-удобная уборка!

-полкой под мышь выдвигающейся как вправо, так и влево

-складывающейся полкой с возможностью крепления как справа, так и слева

PC MASTER CAR обладает прекрасной эргономикой за счет возможности регулировки полок по высоте с точностью до 50 мм

SERVICE Line

$209,99
$170,99*

* -без электрического удлинителя

Компьютерные столы от LIEFHEIT AG (Германия) можно встретить в компьютерных салонах и классах, офисах и дома. Сборка отнимет у Вас не более 15 минут. На PC MASTER-CAR можно установить: системный блок, монитор, клавиатуру, мышь, принтер, факс-модем, а также удобно расположить бумагу, дискетты и т.д. На обычном столе всё это займет площадь не менее 150x80 см.

Прекрасная эргономика, экологически чисто и удивительно прочно - все это столы PC MASTER-CAR от LEIFHEIT AG!

Дилерам предоставляются скидки до 25 %!

Эксклюзивный поставщик товаров SERVICE line концерна LIEFHEIT AG в России PICTURE International Ltd

Розничная торговля: 192-0158; Оптовая торговля: 192-8663, КРУГЛОСУТОЧНО.

А также в ассортименте:

-удобные столы для дома

-необходимые приспособления для компьютерной техники

-полка для размещения вертикального системного блока компьютера

*(к MASTER-CAR и HOME CAR)

-столы для размещения периферийной и оргтехники

Дизайн и верстка ASTRON a.s. '96

BODY HARVEST

В Body Harvest оказались воплощены элементы всех жанров...

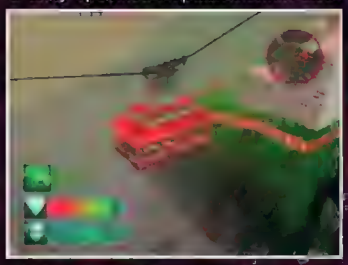
Платформа: Nintendo 64
Жанр: Action
Издатель: Midway/Gremlin Interactive
Разработчик: DMA Design
Дата выхода: сентябрь 1998
Интернет: www.midway.com

Вы не поверите, но **Body Harvest** — это одна из первых игр, которые должны были выйти на Nintendo 64. Как-то так получилось, что вышеупомянутый launch title так до сих пор и не увидел свет. Со дня объявления о разработке игры прошел уже внушительный срок, а вместе с ним — множество довольно важных событий. Что ж, и такое бывает в запутанном механизме игровой индустрии. Но, что самое странное, **Body Harvest** все-таки выйдет. Твердую уверенность в этом нам дает тот факт, что на пресловутой E3 разработчики соизволили выставить нечто вполне доработанное. И, надо сказать, **Body Harvest** до сих пор впечатляет. Но обо всем по порядку.

Кстати, **Body Harvest** — это одна из немногих игр, в которой сюжет является неотъемлемой частью игрового процесса. Это не просто унылая декорация, на фоне которой приходится уничтожать свои мишени, а полноценный игровой элемент. Хотя нельзя не отметить, что сюжет в **Body Harvest** крайне прост. Судите сами. Несчастная планета Земля, изуродованная ядерными войнами и пришествиями инопланетян, природными катаклизмами и постоянными встречами с гигантскими метеоритами... И вновь ей придется перенести очередное нашествие гнусных инопланетных гадов. (Как видите, сюжет прямо выжимает слезу). Однако наши инопланетяне вовсе не убийцы и не воины, мечтающие покорить всю Галактику. Они фермеры. А если учесть их жизненный уклад, то колхозники. Да-да, мирные колхозники! И прилетели они на Землю собирать урожай. В качестве сельскохозяйственной культуры выступает, разумеется, Homo sapiens. Наверное, более унизительной роли для человечества придумать было бы невозможно. Но что обнаруживают сии мирные колхозники-фермеры, когда прилетают на Землю? А обнаруживают они то, что весь их урожай, в буквальном смысле слова, взбесился. Вам бы понравилось, если бы от вас убегала морковка? Человечество развилось технологически, превратилось в потенциального врага, еще немного времени и — люди сами полетят на другие планеты собирать свой «урожай». Допустить этого наши колхозники не могут и потому развязывают кровопролитную войну, в которой на стороне человечества сражается герой в единственном лице с героическим именем Адам Дрейк и с героическими склонностями спасти все, что можно.

То, что представляет собой игра, в двух словах описать вообще невозможно. В **Body Harvest** оказались воплощены элементы, наверное, всех жанров, среди которых доминируют, конечно же, элементы action. Представьте себе огромный трехмерный мир. Не голая пустыня, а именно мир. Полная свобода передвижения и... действий. Основная часть игрового процесса больше всего напоминает Blast Corps. Создатели Grand Theft Auto и в **Body Harvest** решили предоставить игроку свободу выбора средств передвижения. Катайтесь, на чем хотите, на всем, что найдете на своем пути.

Чтобы придать игре организационный момент, сделать игровой процесс более стройным и четким, разработчики игры вполне логично разделили **Body Harvest** на пять миров. Деление происходило, правда, не только по пространственному, но и по временному фактору. Вот они, эти пять миров: Греция (1916 год), Ява (1941 год), Америка (1966 год), Сибирь (1991 год) и, наконец, родина инопланетных супостатов (2046 год). Выбор как времени, так и места, как видите, довольно экзотичен и направлен на то, чтобы сразу заинтересовать игрока. Я, например, уже заинтересован. Мне донельзя любопытно увидеть, как DMA Design представляет себе Сибирь в 1991 году... Цели, впрочем, остаются одинаковыми до самого конца игры: защитить землян, перебить инопланетян. А вот средства меняются. Я имею в виду средства передвижения. Если



1916 год не особенно изобиловал чудесами техники, и кататься придется на классике автомобилестроения, то уже в 1941 году можно запросто проехаться на танке или даже полетать на биплане. И совсем несложно догадаться, что нас ждет в 2046 году. Всего в **Body Harvest** около 60 видов различных средств передвижения. Это очень много, если учитывать тот факт, что управление ими будет совершенно разное. Так, например, в каком-нибудь танке можно вращать орудием на 360 градусов, управление самолетами и вертолетами будет отличаться невероятной реалистичностью и напомнит игрокам незабвенный Pilot Wings.

Как же происходит спасение сельско-

Дмитрий ЭСТРИН

Представьте себе огромный трехмерный мир. Не голая пустыня, а именно мир. Полная свобода передвижения и... действий. Основная часть игрового процесса больше всего напоминает Blast Corps.

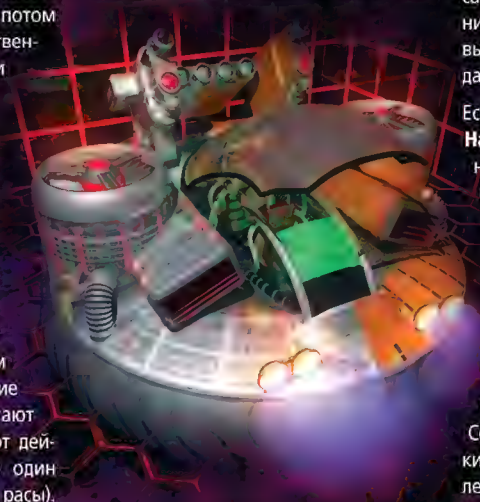
хозяйственной культуры? В смысле, человека? Инопланетяне не строят баз на поверхности Земли, функции базы у них выполняет огромный корабль на орбите планеты, с которого они наносят удары. Перед каждым новым пришествием темнеет небо, и сверху спускаются бесконечные орды инопланетян. Действуют они организованно и быстро. Для начала они генерируют силовое поле. А потом начинают вести непосредственную охоту за людьми, и каждую новую жертву отправляют прямиком в это самое поле. Чем больше спасете, тем лучше. В то время как гигантский Drone King контролирует силовое поле, множество солдат (рядовых инопланетной армии) бегает по улицам городов, производя жуткие разрушения. Люди выбегают на улицы и... тут начинают действовать харвестеры (еще один представитель инопланетной расы). Харвестеры в большом количестве выбрасывают биоловушки, в которые наивно попадают простодушные людишки. Огромные отряды скаутов охраняют других колхозников от всякой агрессии со стороны землян. То бишь, от вас, поскольку вы — единственный, кто осмелился противостоять инопланетянам. Чтобы прекратить нашествие, следует уничтожить Королеву, гигантскую биомассу, обладающую разумом и многочисленными способностями относительно трансформации в новые виды жизни.

Чтобы перейти на следующий уровень, иной раз бывает мало перебить всех инопланетян. К вашим услугам — хитрая головоломка, решить которую, правда, будет довольно просто. У нас одно решение: стрелять. Хотя, честно оворя, я на данный момент плохо себе представляю, как может выглядеть головоломка, пусть даже аркадного характера, в такой игре, как Body Harvest.

С годами прогрессирует в технологическом плане не только человечество, но и инопланетная раса. Поэтому, когда вы встретитесь со своими врагами в 2046 году, они будут значительным образом отличаться от тех, что вы видели в 1916 году в Греции. (Вопрос о том, каким образом Адаму Дрейку удалось так долго протянуть, остается открытым).

Разумеется, инопланетян нужно и можно уничтожать. Так, стоит ли удивляться, что даже на самом древнем автомобильчике установлен пулемет? Хотя средства передвижения, так и средства уничтожения со временем видоизменяются. Так что к концу игры вас вряд ли сможет удивить какой-нибудь мегабластер, установленный на протономобиле. Впрочем, действовать в игре нужно как можно быстрее и не тратить особенно много времени на изучение нюансов управления очередным воплощением инженерной мысли в очередном веке. Ибо инопланетные гады тоже стараются не терять времени даром, и когда они накопят определенное количество человеческих тел, они немедля сотворят ужасного Мутанта, существа, с которым в дальнейшем будет очень непросто справиться.

Да, кстати, поклонники Carmageddon и Grand Theft Auto! **Body Harvest** наверняка придется вам по вкусу, так как в игре можно уподобиться врагам человечества и давить людишек всеми возможными способами! Но... довольно интересная система подсчета очков вряд ли позволит вам это сделать, если вы хотите все-таки перейти на следующий уровень. Вообще, чтобы перейти на следующий уровень, иной раз бывает мало перебить всех инопланетян. К вашим услугам — хитрая головоломка, решить которую, правда, будет довольно просто. У нас одно решение: стрелять. Хотя, честно говоря, я на данный момент плохо себе представляю, как может выглядеть головоломка, пусть даже аркадного характера, в такой игре, как **Body Harvest**.



Уже сейчас в игре вполне отзывчивое, удобное управление, реализованное на редкость логично и качественно. Так что у игрока вряд ли возникнет вопрос по поводу того, как управлять самолетом или танком. Может какой-нибудь хитрый маневр мы сможем выполнить не сразу, но все остальное дается весьма просто.

Если год назад графика в **Body Harvest** приводила в восхищения, то на прошедшем E3 игра выглядела довольно тускло... Времени все-таки прошло немало. Радует лишь высокая скорость игрового процесса, но этого, к сожалению, мало. Большие трехмерные миры, замысловатые ландшафты, элементарная физическая модель (в этом отношении **Body Harvest** больше всего похож на Blast Corps). Но полигональные модельки автомобилей и инопланетян более чем просты, текстуры довольно примитивны, а также неприятно поражает однообразная палитра. Однако, конечно же, не только графикой мы живы. **Body Harvest** должен покорить игроков одной своей концепцией, взять одним игровым процессом... Но для того, чтобы сформировать об игре окончательное мнение, придется дождаться выхода, который назначен на сентябрь этого года. Вообще-то, если бы мы знали с самого начала, когда выйдет **Body Harvest**, мы все были бы очень удивлены.

СИ

Дмитрий ЭСТРИН

PS

LAPD 2100

Эта игра для тех, кто всю жизнь мечтал быть полицейским. Носить униформу, ездить на машине с мигалками и стрелять в бандитов. **LAPD 2100** как раз про это, даже в будущем.

Для тех, кто всю жизнь мечтал быть полицейским. Носить униформу, ездить на машине с мигалками и стрелять в бандитов.

Платформа: PS
Жанр: **Action**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Electronic Arts**
Дата выхода: сентябрь 1998
Интернет: **www.ea.com**

По духу игра напоминает Crime Killer и более раннюю разработку от EA Auto Destruct. Все они на одну и ту же тематику неисчерпаемого на сегодняшний день жанра.

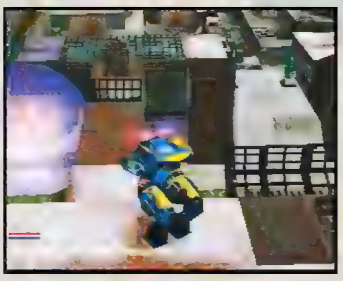
Действие игры, как можно догадаться по названию, происходит в XXII веке нашей эры. И все тот же Los Angeles. Но посмотрите, во что превратился город ангелов! Какой-то мрачный мир, вечные сумерки, пар из люков — а ля Blade Runer. В городе небывалый расцвет преступности, с которой борются герои-самоубийцы-полицейские. Вы один из полицейских, состоящих в самом отчаянном отряде группы захвата. Интересно, как вы представляли реализацию закона в будущем? Неужели вы наивно полагали, что с развитием техники преступность сойдет на нет? Какое заблуждение! С развитием техники и отсутствием денег у государства преступники просто обнаглели. Никто не смог за ними угнаться, поэтому была введена крайняя мера — охота. Так вот, вы и есть охотник за людьми, которые не встали на праведный путь. А наказание для всех одинаково, попробуйте догадаться, какое.

К слову, о технике. За одно столетие она ушла далеко вперед. Как преступники, так и вы — имеют превосходные средства для уничтожения себе подобных. В вашем распоряжении находится механизированный трансформер. Сначала он передвигается как обычный человек, но в любое время может превратиться в страшный hovercraft. Обе версии вашего транспортно-карательного средства вооружены до зубов: от пулеметов, способных вышибить дурь из любого, до ракет, взрывы которых похожи на адский огонь. Ну, и, конечно, не забудьте прибавить мигалки с сиренами. А как вы думали?

В игре предусмотрена сюжетная линия, которую вы познаете до конца, только пройдя игру. Мы же о ней ничего казать не можем, потому что она еще не доделана. Можно сказать, что миссий будет всего восемь, они будут происходить на разных аренах (Long Beach, La Brea). И каждая будет — со своим собственным игровым балансом.

Прежде чем приступить к миссии, игрок сможет выбрать вооружение, погоду и кучу других опций. По мере увеличения номера миссии приготовьтесь к новым трудностям, заключающимся в увеличении врагов и их новому уровню боевой подготовки.

За вашими действиями будет следить камера, посредством которой вы и увидите свои деяния. Она не стоит на одном месте, а постоянно перемещается, находя наилучшую точку зрения. Порой, вид на экране будет похож на RTS а не на Action. Завидев вашего врага, вы смело можете пускать ракеты, потому что прицел уже наведен при помощи лазера, который, кстати, будет видно.



Игра для двоих так же будет реализована. В вашем распоряжении — как DeathMatch, так и Cooperative. Наиболее интересным является захват чужой базы. Когда вам и вашему компаньону/противнику придется вырабатывать свою стратегию по захвату и обороне баз. Здесь вам пригодятся заработанные очки. На них вы сможете построить танки и самолеты, которые станут защищать вашу базу. Во время битвы вы сможете захватывать пушки, которые после этого будут работать в вашу пользу. Таким образом, для того, чтобы выиграть, нужно не только уметь хорошо стрелять, но и уметь организовывать свои силы.

Ну, а теперь о графике. 3D ландшафты небывалой красоты — это уже само собой. Вот хорошая анимация, это да. Но и тут нечему удивляться: технология motion-capture использовалась давно. Так что в этой области ничего нового нет и не предвидится (игра ведь все еще в разработке).

В управлении поддерживаются аналоговые контролеры. Но тут опять ничего нового. Неужели клон?

Да нет, клоном тут и не пахнет. Обратите внимание на игровой процесс, описанный выше в режиме DeathMatch. Вот именно этот процесс с элементами стратегического планирования и применен в однопользовательской игре. Теперь, на протяжении всех двадцати уровней, вам недостаточно убить всех врагов, вы просто не сможете этого сделать. Нужно будет захватить вражескую территорию, и обратить их же оружие против них самих.

Ну, и в заключение можно добавить, что выход **LAPD 2100** намечен на сентябрь 1998 года. Там-то мы и посмотрим основательно...

СИ

Александр ГРУДЗИНСКИЙ

DEAD OR ALIVE
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

JAKIE CHAN`S STUNTMASTER

PS

Нет, наверное, человека, который не знал бы такого актера, как Джеки Чан. Известен он, главным образом, по различным фильмам с обилием мордобоя, выполненного в неповторимом гонконгском стиле. Причем, боевики с его участием больше напоминают комедию, и, возможно, именно поэтому он смог завоевать зрительскую симпатию и приобрести довольно большую популярность. Ну и, конечно, талант вызывать улыбку у людей сочетается у него с очень хорошим знанием боевых искусств (а то бы он в боевиках не снимался). Бегает такой маленький смешной китаец, выполняет акробатические трюки и неплохо машет ногами. Примерно вот так выглядит фильм с участием Джеки Чана. А вообще, актер неплохой.

Должнаполучится приятная и веселая игра, которая позволит хорошо отдохнуть, не напрягая серое вещество.

Платформа: Playstation
Жанр: **3D-платформер**
Издатель: Midway
Разработчик: **Radical**
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.midway.com

Видимо, такое же представление о кино имеют люди из Radical, и именно поэтому пришла им в головы мысль о создании игры про славного китайского парня. Вот, собственно, этим они в данный момент и занимаются. На самом деле идея об игрушке про Джеки Чана не нова. Еще на восьмибитной NES существовала игра **Jackie Chan**, но, кроме названия, она, по-моему, ничем с Джеки связана не была. Действие вообще происходило где-то в средние века, но все же... Вернемся из прошлого к настоящему. **Jackie Chan`s Stuntmaster** будет представлять собой обыкновенную трехмерную платформенную игру, где на всем ее протяжении главному герою ногами и руками придется отстаивать справедливость. К началу игры Джеки находится на съемочной площадке очередного фильма, но кто-то на него нападает, вот тут и начинается веселье. Как вы понимаете, сильный сюжет этой игре не светит. Никто, впрочем, его и не ожидал. По ходу игры Джеки сможет, как и в любом уважающем себя мордобое, использовать различные предметы во время поединка. Битой бутылкой, например, кого-нибудь треснуть. Помимо избиения противников, ему предстоит еще и вдоволь попрыгать со здания на здание, полазить по лестницам и сделать еще кучу всего. Труден актерский хлеб. Графика игры оставляет неплохое впечатление. Очень неплохие полигонные модели выполнены в стиле, напоминающем Tobal №2. Должна, в общем, получится приятная и веселая игра, которая позволит хорошо отдохнуть, не напрягая серое вещество.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

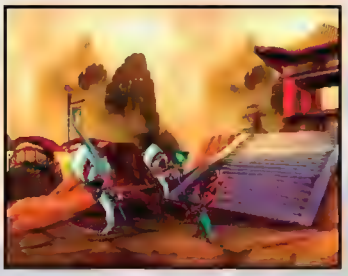
T'AI-FU

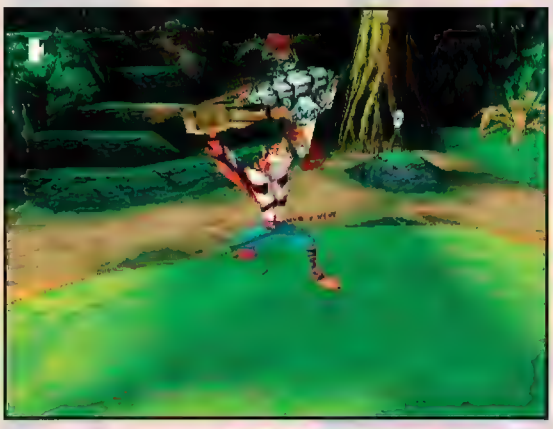
PS

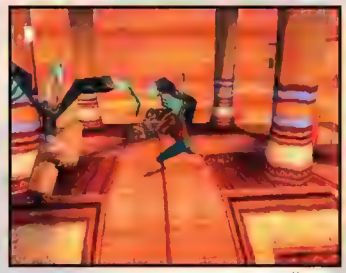
Разработчики игр давно смекнули, что фантазия, которая, к сожалению, не всегда бывает нам подвластна, может быть успешно заменена горячечным бредом. Зачем долго мучаться, чтобы изобретать главного героя, придумывать ему образ, имидж, внешность? Пусть главный герой станет тигром. Уже оригинально. Но грех на этом остановиться. Пусть тигр будет знаком с восточными единоборствами, ходит на двух лапах и бьет врагов. А главным врагом пусть окажется Властелин Драконов (кто же еще?). Вот, кажется, игра готова. **T'ai** — прекрасное имя для тигра, а скроллинговый файтинг — прекрасное название для **T'ai-Fu**, игры, придуманной DreamWorks Interactive. Похоже, разработчики не мыслят своего главного героя вне амплуа представителя животного мира. Динозавры из Lost World получили достойное продолжение в виде тигров из **T'ai-Fu**. Кстати, игровой процесс необычайно похож. Двигаемся слева направо, лупим врагов и прыгаем через пропасти. Однако в **T'ai-Fu** разработчики всерьез подумали над таким игровым элементом, который жизненно необходим всем тиграм, бегающим на задних лапах, как трехмерность. Отныне враги смогут нападать не только слева и справа, но и вообще со всех сторон. Как ни странно, DreamWorks Interactive удалось создать очень неплохую модель трехмерного скроллингового файтинга. Сами разработчики утверждают, что это результат их новой технологии анимации под названием Morph-X. 20 уровней, высокое графическое разрешение, простая концепция, динамичность и тигр на двух лапах - все вместе должно по идее оказаться очень неплохой игрой. В общем, меняем динозавров на тигров.

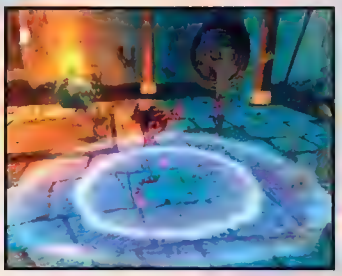
Меняем динозавров на тигров.

Платформа: PlayStation
Жанр: **action/fighting**
Издатель:
Activision
Разработчик:
DreamWorks Interactive
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.dreamworks.com









СИ

Дмитрий **ЭСТРИН**

THRILL KILL

Не исключено, что Thrill Kill заткнет за пояс и так долго ожидаемый россиянами Mortal Kombat 4.

Платформа: Playstation
Жанр: **файтинг**
Издатель: Virgin
Разработчик: **Paradox**
Дата выхода: октябрь 1998
Интернет: **www.vie.co.uk**

В чем секрет популярности в нашей стране, да и во всем мире, бессмертного мордобоя Mortal Kombat? А классной гонки Carmageddon? Ответ прост: уйма кровищи и страшная жестокость. Именно такого сорта игры выбирает поколение Next. А ведь если внимательнее посмотреть, то обнаружится, что некоторые продукты, кроме своей кровавости, ничем похвастаться и не могут. Взять тот же Mortal Kombat. Если убрать из него всю кровушку и все отлетающие части тела, станет ли в него кто-нибудь играть? На него смотреть жалко станет. Но речь сейчас не о нем.

Чувствуя, что интерес к кровавым играм не ослабеет никогда, компания Virgin Interactive спешит к осени выпустить на рынок очень «добрую» игрушечку от Paradox с душевным названием Thrill Kill. И очень даже возможно, что она будет претендовать на неплохой успех у публики.

Что такое **Thrill Kill**? **Thrill Kill** — это еще один трехмерный файтинг для Playstation. И не просто файтинг, а кровавый последователь Mortal Kombat, WarGods и прочих. Плохо ли, что на и так перегруженный драками Playstation выйдет сей продукт? Не думаю, так как он действительно сможет предложить много интересного поклонникам жанра, да и просто поможет неплохо развлечься и «отдохнуть» от прохождения более серьезных игрушек. Но, безусловно, окончательные выводы делать еще слишком рано.

Итак, все по порядку. Драка обещает быть очень и очень жестокой, чего только стоят названия мест, в которых будут протекать поединки: the Crematorium, Sinner`s Cell, the Slaughterhouse of Flesh и прочие; люди, знакомые с английским, поймут, о чем

речь (а не знакомые пусть заглянут в словарь). Вообще, все названные выше местечки расположены, по воле разработчиков, в аду (все там будем...), что весьма интересно и придает игре некий шарм. На данный момент готовы уже восемь бойцов, доступных вам с самого начала, состоящих из шести с

половиной сотен полигонов, и три босса, заполучить которых вы сможете лишь после их избиения. Вполне возможно, что и «забить» их будет проблематично, так как в очередной раз обещан «продвинутый» AI, но кто знает, кто знает... Самой же главной «фишкой» является возможность командной игры. Не такой, как в подавляющем большинстве поединков, когда бойцы выскакивают по очереди друг за другом, а по-настоящему командной - плечом к плечу с другом (нечто похожее мы уже видели в шестнадцатибитной Dragon: the Bruce Lee Story). При наличии Multi Tap можно устроить и страшную зубодробиловку вчетвером.

Подождем до выхода игры, а там все будет видно. Не исключено, что **Thrill Kill** заткнет за пояс и так долго ожидаемый россиянами Mortal Kombat 4. Время покажет.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

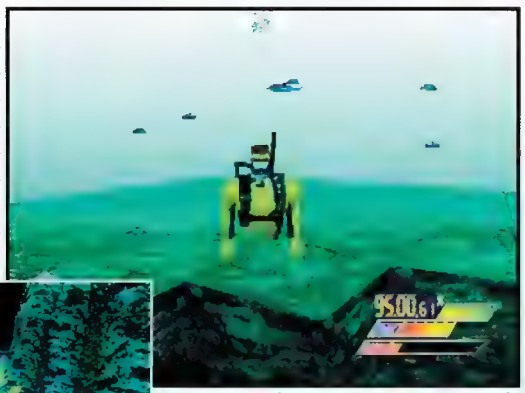
G-SHOCK

G-Shock — подводное приключение в духе Treasures of the Deep.

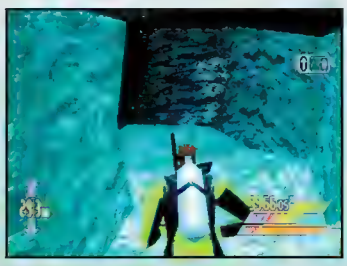
Платформа: Playstation
Жанр: **3D-action**
Издатель: Konami
Разработчик: **Konami**
Дата выхода: декабрь 1998
Интернет: **www.konami.com**

Интересно как-то получается. Выходит, например, игрушка Motorhead. Все вроде бы нормально, только вот к музыкальной группе с тем же названием игра не имеет никакого отношения. Спрашивается: зачем людей в заблуждение вводите? Другого названия придумать, что ли, не могли? Вот и Konami, следуя дурному, а значит и заразительному, примеру компании Digital Illusions, в декабре собирается выпустить игру **G-Shock**. Естественно, что к широко разрекламированным часикам известной фирмы игра опять же отношения не имеет. Это даже не рекламный продукт типа Cool Spot.

G-Shock — подводное приключение в духе Treasures of the Deep. Особым успехом игры такого типа до недавнего времени не пользовались, но после выхода уже упоминавшейся Treasures of the Deep за ней косяками потянулись сначала Critical Depth, вскоре появится B.L.U.E., и вот описываемый здесь **G-Shock**. Ну и что про него можно сказать? Судя по ранним скриншотам, игра будет напоминать все ту же Treasures. Да и не только графически. Судите сами. Главный герой игры, его



зовут Джин Кейв (Jean Cave), — искатель приключений. Его цель — найти затонувший океанский лайнер, на котором, понятное дело, есть чем поживиться (а то зачем же его искать). Но перед этим ему необходимо разыскать меньшие, вспомогательные корабли, разбросанные по дну денежки и все в том же духе. Ну и, конечно, на дне его поджидают коварные враги, от которых придется отбиваться изо всех сил. Знакомо, не правда ли?



Возможно, нас ждет самый обыкновенный клон успешной Treasures of the Deep, а может быть, великая Konami привнесет в свой продукт что-то по-настоящему новое и не опустится до прямого клонирования идей Black Ops. Но в любом случае, интересная и занимательная игрушка нам гарантирована.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

PS PC

BLOODSHOT

Bloodshot.

Новый Bloodshot будет ничем иным как трехмерным футуристическим шутером...

Платформа: PC, Playstation
Жанр: **shooter**
Издатель: Acclaim
Разработчик: **Iguana**
Дата выхода: зима 1999
Интернет:
www.acclaimnation.com

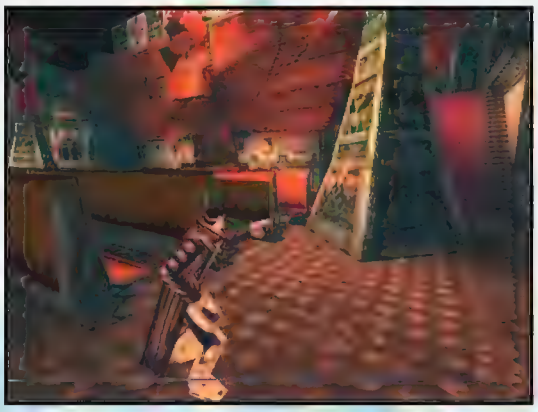
Признаюсь, когда я услышал название этой игры, в груди у меня как будто что-то сжалось. Нет, не оттого, что оно какое-то особо страшное, а совсем по другой причине. Это называется ностальгия. Видите ли, на старенькой Megadrive существовала игра, носившая точно такое же название и выделявшаяся тем, что была одной из двух Doom`оподобных игр на этой приставке. Режим одиночной игры был скучен и однообразен, но зато старенький **Bloodshot** давал возможность поиграть в deathmatch с делящимся пополам экраном. За это игру любили, и пользовалась она уважением игроков. Но прервем экскурс в историю, так как оказалось, что к хиту минувших лет создаваемый ныне командой Iguana (а это, ко всему прочему, еще и создатель Turok и NBA Jam) продукт почти никакого отношения не имеет.

Новый **Bloodshot** будет ничем иным как трехмерным футуристическим шутером, действие которого происходит в местечке под названием the City, описанном в популярных в Америке комиксах, по мотивам которых оба Bloodshot`а и сделаны, хотя сюжетно обе игры никак не связаны. По неизвестным науке причинам, Iguana и, соответственно, Acclaim потянуло на такого рода «высокоинтеллектуальное» чтиво, так как **Bloodshot** не единственная игра по комиксам от данного разработчика: к концу года должен появиться многообещающий Shadowman, а он тоже «оттуда». Раз уж, кстати, о нем заговорили, то надо бы сказать о том, что оба «комиксовых» проекта используют один и тот же движок VISTA, а это обещает очень неплохую графику и полное отсутствие противного тумана.

Вы попадете в Город (the City), где и пройдут более двадцати уровней игры. Передвигаться по нему вы сможете на различных транспортных средствах.

Главным персонажем является некий Раймонд Гаррисон (Raymond Garrison), погибший при неизвестных для нас обстоятельствах, но воскрешенный нехорошими учеными при помощи процесса, во время которого в тело человека «вплавляется» субстанция, называемая Нанит (Nanite). Субстанция эта также была открыта одним злым ученым, собирающимся использовать Нанит для генетического усовершенствования человеческой расы, естественно, преследуя свои корыстные цели. Подругому и быть не могло. Усовершенствованного Гаррисона переименовали в Garrison **Bloodshot**, но тому то ли имя не понравилось, то ли что-то другое, но Раймонд взбунтовался и начал военные действия против организации, накачавшей его Нанитом.

Как уже говорилось, вы попадете в Город (the City), где и пройдут более двадцати уровней игры. Передвигаться по нему вы сможете на различных транспортных средствах, довольно большое количество которых вам предоставят изобретательные разработчики. Легковые автомобили, мотоциклы, грузовики и, наконец, танки — неплохой выбор, не правда ли? Многие из мест, в которых вам будет необходимо побывать, откроются только при наличии какого-то определенного средства передвижения.



Для безжалостного истребления противника в игре задумано 22 вида оружия, причем каких! Аппарат, убивающий звуком (по типу Sonic Tank в Dune2), микроволновый расплавитель металла и различных частей тела, метатель маленьких дротиков, за раз выкидывающий их больше сотни. Наверняка будут и стандартные виды вооружения, но хоть немного экзотики всегда порадует. Приятно еще и то, что, передвигаясь в одном направлении, можно будет вести огонь на поражение в другом — движок поддерживает пространственную стрельбу. Еще разок надо бы упомянуть о такой штуке, как Нанит. Вас не зря им накачали, как оказалось. Он не только оживил Гаррисона, но и способен во время игры ему помогать. Вступая в контакт с предметами, состоящими из твердого Нанита, субстанция в теле главного героя позже имеет возможность данный предмет воспроизвести. Представляете, самому производить оружие по ходу игры! Не так, как, например, в Syndicate, а непосредственно из самого себя. Надо посмотреть, каким образом Iguana это реализует. Отдельного слова заслуживают бонусы, встречающиеся вам на пути. Некоторые из них позволят выкачивать энергию из ближайших объектов, другие — активируют вокруг вас щит, но, наверное, самым интересным power-up`ом будет MTCS. Расшифровывается это как Multi Target Combat System, что в вольном русском переводе означает Боевая Система Поражения Нескольких Целей. Активируясь, она автоматически начинает отстрел всех находящихся вокруг врагов. Такие вещи очень вам помогут во время multiplayer. Да, четыре человека смогут одновременно принять участие в deathmatch на Playstation; на PC, вероятно, будет все как обычно: модем, сеть. Но некоторые опасения относительно этой игры имеются, так как издает ее Acclaim. Посмотрим, как все будет выглядеть в окончательном варианте. Надеюсь, что знаменитый издатель ничего в очередной раз не подпортит.

Александр **ЩЕРБАКОВ**

СИ

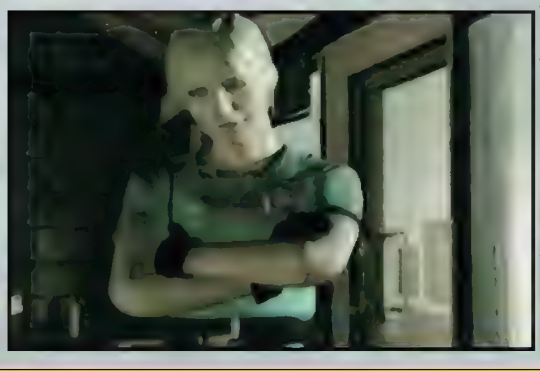
PS

SILENT HILL

Metal Gear Solid не особенно удивил посетителей E3, оказавшись в большей степени тем, что ждали, к чему были уже давно готовы. Зато другая игра от Konami под названием **Silent Hill** стала неожиданным сюрпризом для всех, так как до выставки она нигде не упоминалась. Игра представляет собой успевший стать популярным жанр 3D-adventure. Больше всего ассоциаций **Silent Hill** вызывает с небезызвестной серией Resident Evil. Объединяет их в основном сюжетная концепция, которая диктует мрачный характер типичной игры-ужастика. Сюжетная линия **Silent Hill** оставляет много места для фантазии игрока. Все начинается почти стандартно — с автомобильной катастрофы. Однако вашему герою не удалось отделаться легким испугом. После аварии выясняется, что у него пропала горячо любимая дочь. Неподалеку расположен заброшенный город... Может, начать свои поиски оттуда? Однако это вовсе не значит, что нам придется взять винтовку и идти пачками валить зомби. Некоторая доля action в игровом процессе, разумеется, будет, но не в таких гипертрофированных размерах, как в Resident Evil. Большую часть игры вам придется провести за исследованием заброшенного города и, собственно, поисками своей дочери. Конечно, на всякий случай у вас есть старенькое ружьецо с неограниченным запасом боепитания, однако, воспользоваться им придется лишь в самом крайнем случае.

Это нечто среднее между Resident Evil и Clock Tower.

Платформа: PlayStation
Жанр: **3D-adventure**
Издатель: Konami
Разработчик: **Konami**
Дата выхода: октябрь 1998
Интернет: **www.konami.com**



С другой стороны, хотелось бы отметить блестяще проработанные разработчиками характеры главных героев. Довольно удобная камера, двигающаяся, а не зафиксированная, как в Resident Evil, а также незаурядные световые эффекты добавят приятных впечатлений от игры. Так, например, вашему герою придется спуститься в подземелье, где, как это принято, очень темно и ничего не видно. Однако, при включении фонарика, действие которого также максимально приближено к реальности, можно разглядеть очертания окружающего вас интерьера.

Итак, **Silent Hill** — это нечто среднее между Resident Evil и Clock Tower. На данный момент все выглядит очень многообещающе, будем надеяться, что так и останется к моменту выхода игры, который назначен на октябрь 1998 года.

СИ

Страна Игр **АВГУСТ** 1998

Дмитрий **ЭСТРИН**

N64

SURVIVOR: DAY ONE

Можем вас обрадовать: неисчерпаемый жанр Action скоро пополнится. А постарается для этого не кто иной как Konami. Ее очередной шедевр от третьего лица будет называться **Survivor: Day One** (переводится как «Оставшийся в живых: день первый).

Сама Konami говорит, что это будет Contra в 3D.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **Action**
Издатель: Konami
Разработчик: **Konami**
Дата выхода: ноябрь 1998
Интернет:
www.konami.co.jp

Как же так могло случиться, что кто-то остался последним (из живых)? Да все элементарно. Как обычно. С далекой-далекой планеты на другую далекую-далекую планету летел странный-престранный космический корабль. И были в нем люди. Корабль находился в пути очень долго, поэтому все люди спали в криогенных фугах. Та другая далекая-далекая планета должна была быть колонизирована... Поэтому, кроме людей, в корабле еще спали животные, насекомые, бактерии и прочая живность. Но вдруг, о горе! С кораблем что-то произошло (как обычно: на астероид там попал, в планету врезался, налетел на комету...). Слава Богу, корабль уже почти долетел, поэтому на место назначения он попал. Вот только в живых почти никто не остался, а если и остался, то непременно мутировал. Ну, как вы уже догадались, вы и есть тот самый **Survivor** (не обольщайтесь, это положение будет временным на довольно долгий срок, игра сложная). Так вот, чтобы спасти свою шкуру, нужно быстренько вспомнить, что вы когда-то служили в космической пехоте или в других войсках (Konami об этом не говорила, но мы-то все знаем...), и приступить к делу. Весь корабль кишит мутировавшими тварями и не лучшего вида их владельцами, которых, само собой, надо аннигилировать (по научному, убить). После тотальной аннигиляции займитесь тотальным мышлением и найдите выход из сложившейся ситуации. Кроме вас, как вы начнете подозревать гораздо позже, на корабле остался еще кто-то живой и в здравом рассудке. Поищите, быть может, найдете ее (то, что это женщина, — по секрету). А когда найдете, то выход станет очевиден: планету надо колонизировать и заселять людьми (благо будет возможность).

Ну, а если серьезно, то, кроме этой информации, другой почти нет, ведь выйдет игра не скоро. Думается, она получится неплохой. Сама Konami говорит, что **S: DO** будет напоминать Contra в 3D.

СИ

Александр **ГРУДЗИНСКИЙ**

BATTLETANX

N64

Широко известная фирма 3DO, долгое время привлекавшая к себе внимание исключительно из-за нашумевшей M2, так и не превратившейся в игровую консоль, похоже, проснулась от спячки и уже успела осчастливить общественность новыми творениями. На данный момент в 3DO готовят к выходу дебютную игру для Nintendo64 — **Battletanx**.

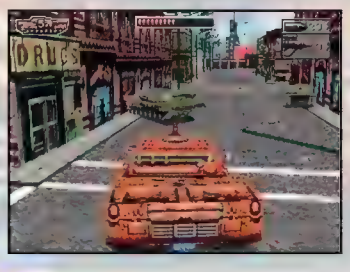
Несомненно, Battletanx займет достойное место в библиотеке игр данной видеоприставки.

Платформа: Nintendo64
Жанр: **Shooter**
Издатель: 3DO
Разработчик: **3DO**
Дата выхода: зима 1998
Интернет: **www.3do.com**

Battletanx должна была представлять собой что-то типа Battle Sport, известной 3DO`шной игрушки, но, как обычно, все очень быстро изменилось, и после многочисленных дополнений, обновлений и прочего, стало получаться нечто, что, в принципе, можно охарактеризовать как Quarantine на танках. Весьма интересен и сюжет игры. В будущем человечество было атаковано страшным вирусом, который что-то нехорошее творил с хромосомами. Короче, это дело биологов, как там все происходило, но известно, что в итоге прекрасная половина человечества со страшной силой начала вымирать в огромных количествах. Правительства, как всегда, пытались спасти ситуацию, но, тоже как всегда, у них ничего не получилось. В конце концов, женщин осталось так мало, что из-за них разразились ужасные войны с применением

ядерного оружия. Ну и, понятное дело, наступила разруха. Но это еще не все. Позже мужики поделились на племена, во главе которых стояла женщина - Королева (Queen-lord). Из своего племени она выбирала самого храброго воина, он получал титул Лорда Битвы (Battle Lord), и в его обязанности вменялось защищать Королеву, а также всеми доступными средствами похищать королев других племен, для того, чтобы племя становилось все больше и больше. Кошмар, кто такое мог понапридумывать?

Вам, как Battle Lord`у, предстоит усесть-



ся в танк, оснащенный различным, при желании обновляемым, вооружением, и выполнить возложенную на вас задачу - спионерить как можно больше особей противоположного пола. Естественно, просто так вам это никто сделать не даст, так что готовитесь к сражению. Арсенал вооружения для уничтожения противников выглядит очень впечатляюще и поражает своим разнообразием: тут и огнемет, и самонаводящиеся ракеты, и небольшая ядерная бомба! Для вида на происходящее вы сможете выбрать одно из четырех положений камеры: из кабины танка и нескольких точек, показывающих его, как принято говорить, от третьего лица.

Ну и на десерт самое вкусное — multiplayer. В нем смогут поучаствовать до четырех человек, при наличии соответствующего количества контроллеров. Несколько многопользовательских режимов, таких, как deathmatch и capture the flag, а также частота кадров, не падающая ниже 20 в секунду даже при игре вчетвером, приведет в восторг обладателей Nintendo64. Несомненно, **Battletanx** займет достойное место в библиотеке игр данной приставки.

СИ

Александр ЩЕРБАКОВ

TRAP GUNNER

PS

Вы когда-нибудь видели, чтобы в одной игре присутствовали сразу три жанра: RTS, файтинг и шутер от третьего лица? Вот такую игру обещает Atlus к концу лета этого года. Посмотрим, что же будет на сей раз.

Игре пророчат стать хитом 1998 года.

Платформа: PlayStation
Жанр: **Action**
Издатель: Atlus
Разработчик: **Atlus**
Количество игроков: 1-2
Дата выхода:
3-й квартал 1998
Интернет: www.atlus.com

Действие игры происходит в будущем, где миром правит преступность. Вам будет предоставлена роль одного из шести суперагентов. Эти ребята были подготовлены для того, чтобы противостоять наиболее крупной преступной организации под названием GAIN. Они умеют все то, что должны уметь: драться, разрушать, убивать, заниматься шпионажем и тому подобное. Но, благодаря коррупции в правительственных структурах, GAIN узнала об агентах, которые наверняка помешают

ей управлять миром. К несчастью, GAIN не может управлять всеми агентами сразу, поэтому она стала ими манипулировать, натравливая друг на друга. Ну вот, ваша задача уже начинает проясняться: остаться в живых и уничтожить GAIN. Так что привыкайте к тому, что ваш лучший друг станет жертвой заблуждения и превратится в опасного врага. Такая она, шпионская жизнь.

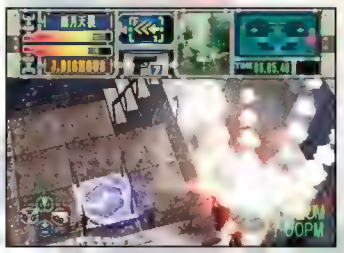
Во всей игре вы будете созерцать неплохую графику с видом от третьего лица. Все объекты и персонажи, само собой, будут трехмерными, а вот насколько хорошо, пока еще не ясно. Ваш один из шести героев умеет драться как

в непосредственном контакте с противником, так и постреливать в него из-за угла. Причем во время схватки он может продемонстрировать массу приемов и даже проводить комбы. Особое внимание будет уделено ловушкам, которые вы сможете поставить на вашего противника (отсюда и название игры).

В ваше распоряжение будет предоставлено 36 уровней, которые происходят в разных местах. На них же вы сможете играть вдвоем, используя split-

screen.

Игровой интерес игра обещает довольно высокий. О смешении двух жанров мы слышим довольно часто, но с тремя сразу дела обстоят несколько серьезней. По некоторым данным, игре пророчат стать хитом 1998 года. Но у нас для того, чтобы сделать такое заявление, недостаточно информации. Пока остается дождаться выхода **TG**. Сейчас



же можно сказать, что игра, по крайней мере, обещает быть интересной.

СИ

Александр ГРУДЗИНСКИЙ

CARDINAL SYN™

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

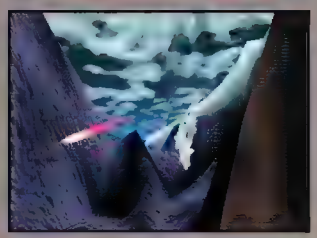
PlayStation

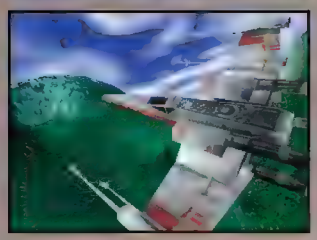
PAL

ROGUE SQUADRON

Rogue Squadron — исключительно полетная игра, в ней вам не придется участвовать ни в аркадных секциях «на рельсах», ни бродить по пустынным трехмерным базам.

Платформа: PC, N64
Жанр: **Shooter**
Издатель: LucasArts
Разработчик:
LucasArts/ Factor 5
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.lucasarts.com



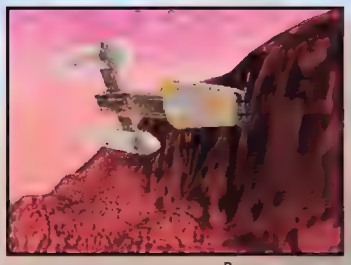


«Почувствуй Силу, создай новый движок, освободи мозг от ненависти к клонам и переделкам старого, создай идею, нарисуй персонажей, согласуй с Хозяином сюжетную линию, смоделируй уровни. Словом, сделай новую игру по Star Wars!». Вот уже добрый десяток лет теперь уже всемирно известная LucasArts занимается расширением границ Вселенной Star Wars. И с каждой новой игрой появляются новые герои, новые сюжеты, новые корабли и возможности — LucasArts давно уже перестала заниматься копированием гениального оригинала, компания теперь вправе сама создавать необходимые обстоятельства и связи, осуществлять свой игровой подход к тому, что может называться самым успешным кинематографическим проектом века. Удивительнее всего то, что при произнесении слов «еще один проект по «Звездным Войнам», никаких приступов тошноты у читателя или писателя не наблюдается. А все потому, что «еще один проект» почти всегда бывает необычным и уж точно очень интересным.

Некоторые поклонники кино не без основания утверждают, что в Star Wars дизайн кораблей намного важнее, чем все персонажи, вместе взятые. Что космические битвы зрелищнее неуклюжих героев. Что лазерные вспышки значительно интереснее достаточно стандартных диалогов. Так это или нет, точно сказать нельзя. Однако то, что в компьютерных играх по мотивам фильма предпочтение отдается, по тем или иным причинам, именно «технической» стороне — факт. **Rogue Squadron** в очередной раз продемонстрирует торжество спецэффектов над содержанием. И это, наверное, правильно.

О существовании этого своеобразного продолжения «хитового провала» Shadows of the Empire мы узнали лишь весной, хотя игра, судя по рассказам разработчиков, находится в производстве уже около года, и за это время успела вырасти во вполне нормальную работающую демо-версию, которую LucasArts и показала на E3. **Rogue Squadron** — исключительно полетная игра, в ней вам не придется участвовать ни в аркадных секциях «на рельсах», ни бродить по пустынным трехмерным базам. Только летать на различных истребителях и уничтожать толпы врагов, выполняя предписанные сюжетом задания. Стандартное построение от уровня к уровню, свобода выбора кораблей, множество оружия и обязательный эффект присутствия в мире Star Wars. Плюс музыка Джона Уильямса. Так или примерно так можно описать происходящее в **Rogue Squadron** вкратце.

Если Shadows of the Empire находился во временном промежутке между второй и третьей сериями фильма, то сюжет **RS** бросает нас в одну из самых неизведанных временных областей, не показанных доселе в игровом мире, а именно, во временной отрезок между New Hope и Empire Strikes Back. Главный герой — один из новичков, молодой пилот команды, которую формируют лидеры Восстания. Командиром нового звена становится наш старый знакомец — капитан Антилес, участник всех крупных сражений в истории фильма, чуть ли не единственный оставшийся в живых член «вспомогательной» команды героев Star Wars и единственный же, получивший признание публики и продолживший свою жизнь на страницах романов и даже специальных, посвященных только ему комиксов. В вашем звене двенадцать пилотов, которые будут помогать друг другу на протяжении всей игры. В этом смысле **RS** весьма напоминает Wing Commander, ведь в процессе выполнения миссий и продвижения в сюжете между членами команды вырабатываются некие взаимоотношения, влияющие конкретно на ситуацию в каждом из заданий. Одним словом, в **Rogue Squadron** вам придется научиться действовать не в одиночку, а совместно с большой командой. Именно это обстоятельство и заслуживает особенного внимания в игре, именно здесь должно вырасти нечто, похожее на оригинальность, способное вычленить **RS** из череды стандартных шутеров.



Еще одно ключевая особенность, заложенная дизайнерами в саму основу концепции игры — разнообразие. Оно пусть и не будет таким диким, как в Shadows of the Empire, но все же постарается привлечь ваше внимание на значительный промежуток времени. Итак, вам предлагаются самые различные типы территорий, различные задания, различные корабли, различные типы оружия, различные виды камеры, различные планеты, различные сюжетные вставки. Сразу видно, как старались разработчики. Надо отметить, что **RS** является игрой, которая разрабатывается LucasArts далеко не полностью, поэтому, как и в случае с Rebellion, ответственность за плохую работу немедленно будет свалена на разработчиков основы — а именно, команду Factor 5, а все лавры в случае успеха, несомненно, LucasArts примет самостоятельно. Так или иначе, Вселенная StarWars в значительной степени помогла создать то самое разнообразие, так необходимое action-ориентированной игре.

Из кораблей будут использоваться все истребители повстанцев, способные к ведению наземных боевых действий. Среди них числятся стандартный X-Wing с кокпитом «как у Люка Скайвокера», A-Wing, более маневренный и быстрый и оттого более сложный в управлении, Y-Wing, медленный и неповоротливый бомбардировщик, V-Wing, вариант небольшого патрульного истребителя из второй серии фильма, а также парочка кораблей, которых вам еще не доводилось видеть. Приятно отметить, что для каждой миссии вы сможете выбрать именно тот корабль, который нравится, а не тот, что доступен по умолчанию. Разумеется, точно так же обстоит дело и с вооружением. На выбор вы сможете снарядить свой корабль самыми различными видами ракет и лазерных установок — разумеется, в том количестве и порядке, который соответствует техническим характеристикам транспортного средства.

Миссии также намереваются порадовать всех поклонников Shadows of the Empire, особенно первого, по мнению абсолютного большинства фанатов, лучшего уровня этой игры. Так вот, миссия в **RS** — это, фактически, один огромный уровень наподобие первого уровня в SotE, с большим количеством различных противников, холмами, лесами, озерами и оврагами, дорогами и космическими базами, патрулями противника и бункерами, наполненными боеприпасами. Каждый уровень будет состоять, как в SotE, из нескольких стадий, на которых вам постепенно выдаются различные задания. К примеру, сначала вам придется уничтожить отряд прикрытия на вражеской базе, потом полететь и уничтожить армию AT-AT, намеревающихся сравнять с землей ваше собственное убежище, потом продолжить атаку на редуты противника и, в конце концов, сбросить бомбу на штаб. Примерно так и будет происходить, хотя пока неизвестно, разрешит ли LucasArts все делать не по порядку. Вполне возможно, что структура миссий претерпит еще немало изменений перед выходом игры, ведь в распоряжении разработчиков много времени.

Поговорим теперь о техническом исполнении весьма симпатичных, по крайней мере, на данном этапе, идей разработчиков. Версия, показанная LucasArts на E3, не блистала гениальной графикой или какими-либо особенными достоинствами в этой области, однако представитель компании сообщил, что графически игра еще далека от завершения, и не стоит принимать внешний вид рабочей версии близко к сердцу. Поскольку игра изначально разрабатывается для Nintendo 64, ей будут свойственны некоторые известные ограничения на количество текстур на уровнях, и демонстрация этот факт полностью подтвердила. Уровни пока что кажутся достаточно однообразными. Если местом действия выбрана, грубо говоря, «земляная» планета, то коричневым холмам и долинам не было предела, если же мы оказывались в снежном мире, то, разумеется, вокруг было белым-бело. К счастью, пейзажи разбавлены, во-первых, достаточно большим количеством наземных объектов, таких, как всяческие станции, бункеры, вышки, ресурсоперерабатывающие предприятия, заводы и так далее, а во-вторых, наличием противников. Из-за которых как раз у вас и не будет времени в полной тоске разглядывать тянущиеся на многие километры горы. Не все миссии строго ограничены поверхностью планет. И хотя в космос на этот раз вас не позовут, в игре наличествует уровень на планете Bespin, то есть в городе в облаках. На остальных картах ограничение высоты весьма несущественно, и вы имеете полное право улетать хоть в стратосферу. Вопрос лишь в том, что там делать. За успешное выполнение миссий вы будете вознаграждены необыкновенно красивыми роликами, созданными на движке самой игры и блещущими весьма высокой детализацией. Впрочем, возможно, что такой вариант будет доступен лишь в версии для N64. А на PC, где **RS** выйдет буквально через месяц после дебюта на приставке, LucasArts, как и в SotE, предпочтет подобному подходу классическую компьютерную анимацию. Разумеется, компьютерная версия рассчитана на применение 3D-акселераторов, причем на этот раз весьма широкого спектра моделей.

Rogue Squadron должен оказаться хорошей игрой. Из числа тех, что хоть и не производят революций, не получают призов за новаторство, но весьма хорошо продаются. LucasArts, наряду с действительно новыми играми, периодически делает что-то и на потребу дня. Сегодня это **RS**, а завтра будет что-нибудь другое. Не стоит только делать на эту игру слишком большую ставку. И тогда она вас не разочарует.

СИ

Сергей ОВЧИННИКОВ

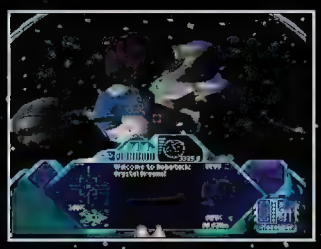
ROBOTECH: CRYSTAL DREAMS

В игре вы будете не один. Помимо вас, занимаются определенного рода деятельностью еще 14 персонажей...

Платформа: N64
Жанр: **Action**
Издатель: GameTek
Разработчик: **GameTek**
Дата выхода: ноябрь 1998
Интернет:
www.gametek.com

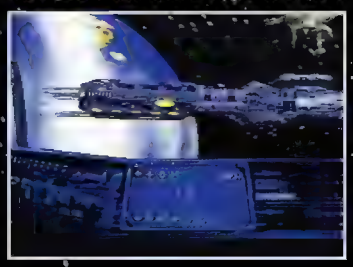
В 1999 г. от рождества Христова огромный звездный корабль инопланетян потерпел крушение и упал на землю. Это стало новым отправным пунктом в истории человечества. Прошло десять лет, и корабль был восстановлен, но необратимые политические процессы вступили в силу. Корабль стал еще больше прежнего, и на нем поместились даже земляне. Они создали внутри корабля свой город под названием Macros City, а космическая крепость была названа Super Dimensional Fortress One (SDF-1). Получилось так, что космическая крепость попала в ловушку в самом конце солнечной системы, подстроенную другими инопланетянами под названием Zentraedi. Они, в конечном итоге, были побеждены, но слишком большой ценой. Инопланетяне, находившиеся в крепости, перешли на сторону людей и почти разбили Zentraedi. Но во время последнего столкновения земля подверглась космической бомбардировке и стала похожа на ядерную свалку.

Вот так загадочно и запутанно начинается игра **Robotech: Crystal Dreams**. Ее создателем и издателем стала японская команда GameTek.



Фактически игру можно назвать космическим симулятором, где главным героем, соответственно, выступаете вы. Итак, вас зовут Kyle Bartley, вы — пилот космического корабля и мечтаете истребить Zentraedi. Что регулярно и происходит. Уничтожив вражеский корабль, Kyle получает за это деньги и очки. Но не подумайте, что это все. Сюжет абсолютно не линеен, хотя в игре присутствуют 30-40 миссий (подлинное количество пока неизвестно). В игре вы можете делать все, что вам взбредет в голову. Хотите торговать — пожалуйста, воевать — воюйте на здоровье, ну, а мы рекомендуем исследовать галактику. В игре она просто огромна. Чтобы попасть из одного конца галактики в другой на среднем корабле, потребуются недели. И каждый раз вы будете узнавать что-то новое.

Но гвоздь программы — не в этом. Представьте, что управление в R:CD выполняет аж 30 различных функций! Как? Да очень просто. Игрок



управляет кораблем при помощи аналогового рычажка на геймпаде, при помощи D-Pad он может контролировать скорость. Ну, а остальные кнопки выполняют остальные функции. Например, короткое нажатие кнопки A переключает камеру, а если ее зажать и при этом использовать аналоговый контролер, то можно настроить камеру так, как вы пожелаете.

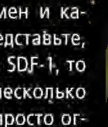
Ну, и так далее...

В игре вы будете не один. Помимо вас, занимаются определенного рода деятельностью еще 14 персонажей, с которыми вы рано или поздно должны встретиться. Произойдет это в определенной точке сюжета, к которой вы, так или иначе, подойдете. Встреча будет довольно неожиданная, и сулить вам много хорошего и нового. У людей, с которыми вы встретитесь, есть имена: Lynn Min Mei, Lord Breetail, Exedor Formo и другие.

На данный момент разработчикам игры осталось сделать 20%. Но сегодняшнее уже впечатляет. Высокая частота кадров, великолепная анимация — все, что требуется ныне. Поиграть пока можно лишь в многопользовательскую версию игры: Она поддерживает от 2 до 4 игроков. Наиболее увлекательным, как всегда, оказался DeathMatch. Большая работа предстоит в создании звуков, миссий и доработке галактики. Что же касается звуков, то было обещана их достойная реализация, и 40 минут отцифрованной речи. Особое внимание было обещано уделить физическим законам космоса.

Что ж, игра обещает быть хорошей только из-за того, что она не линейна. Мир в **R:CD** просто огромен и кажется реальным. Ну, представьте, если вы хотите взлететь на SDF-1, то только подъем займет несколько минут. Свобода действий просто огромна. Попробовать себя можно практически во всем. В роли космического бродяги и попрошайки, в роли честного торговца, в роли отчаянного головореза и даже в роли космического исследователя. Это все должно быть очень интересно. Ну, а о техническом исполнении говорить пока рановато, но, как это бывает обычно, оно должно быть достойным. В общем, игру ожидает успех.

СИ



PS

UPRISING-X

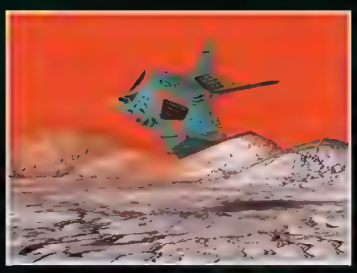
Владельцы

Это не банальная портация, но и не sequel.

Платформа: PlayStation
Жанр: **action/strategy**
Издатель: Cyclone Studios
Разработчик: **Cyclone Studios**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.3do.com**

PlayStation должны быть в восторге: вскоре для них появится еще одна игра дефицитного на приставках жанра стратегий. Впрочем, слова «еще одна» никак не подходят к грядущему **Uprising-X**. Uprising можно было бы назвать самым нашумевшим представителем RTS на PC в 1997 году, благодаря совершенно необычной концепции. То, что жанры можно смешивать, было известно давно, но принцип стратегии, в которой часть action играла бы довольно важную роль, до Uprising был, по меньшей мере, непонятен. Попытка Cyclone Studios реализовать столь оригинальную идею увенчалась успехом. Хотя успех никак нельзя было назвать грандиозным: громоздкое управление и чисто графические недостатки, которые в известной мере оттеняли игровой процесс, сделали свое дело. Но, заметьте, после Cyclone Studios лишь немногие осмелились создать нечто подобное. Большинство предпочли клепать однообразные стратегии.

Каков статус **Uprising-X** на Sony PlayStation? Это не банальная портация, но и не sequel. Скорее всего, Uprising-X можно было бы назвать римейком Uprising на PC. Разработчики хотят не просто перенести игру с компьютера на приставку, но адаптировать ее под консоль, исправить некоторые явные недостатки, которые были столь заметны игрокам на PC. Адаптация окажется настолько глобальной, что вряд ли можно говорить о полном сохранении игрового процесса в целости и сохранности. Так, Cyclone Studios обещает, что в **Uprising-X** еще большее значение приобретет action. Action будет главенствовать, а стратегия отойдет на второй план. То есть, все стратегические элементы останутся, но главными для игрока окажутся не они.



Первоначально версия Uprising для Sony PlayStation не была запланированной. Сами разработчики не имели понятия, как столь выраженную компьютерную игру можно перенести на приставку, если и на компьютере не удалось избежать известных недостатков. Однако ситуация в корне изменилась, когда в Cyclone Studios появился Симон Эверетт (Simon Everett), программист, раньше работавший в компании Argonaut над движком Croc. Разумеется, Симон Эверетт был прекрасно знаком с технологиями на Sony PlayStation и, придя в 1997 году в Cyclone Studios, был немало удивлен тем, что компания даже не планирует создать версию игры для приставок. Закончив работу над Uprising, который вышел осенью 1997 году, он смог убедить руководство компании в том, что на Sony PlayStation можно не только портировать игру, но и сделать лучший Uprising — **Uprising-X**...

Разумеется, проблем, которые встали и продолжают вставать перед разработчиками, более чем достаточно. Взять хотя бы адаптацию системы управления «клавиатура-мышь» на PC для аналогового контроллера на PlayStation. Какие-то команды пришлось убрать, какие-то объединить, но, как ни странно, результат превзошел ожидание. По словам разработчиков, упрощенное управление для **Uprising-X** на PlayStation оказалось несравненно лучше, чем довольно нелогичное и громоздкое для восприятия игрока на PC. Во всем этом нам еще предстоит убедиться.

Как я уже говорил, стратегия отойдет на второй план, главным окажется ваше непосредственное участие в сражениях и прочих боевых операциях. Игрок также сможет вызывать подкрепления, но контролировать систему ресурсов ему придется только в общих чертах. Огромным достоинством **Upising-X** окажется схема уровней, ни один из которых не повторяет Uprising на PC. Более динамичные задания и такие же способы их выполнения произведут впечатление совершенно новой игры. К счастью, разработчикам удалось избежать довольно банального «убей всех». Миссии окажутся сбалансированными, комплексными и интересными для самого игрока. Иногда вам даже придется кого-то спасти, да и в остальных случаях дело хаотичной стрельбой не ограничивается.

Весь **Uprising-X** разумно поделен на несколько режимов игры. Режим одиночной игры представлен 18 миссиями, задания в которых, как я уже говорил, подчинены определенной системе. Режим же многопользовательской игры исчисляется не только 12 миссиями, в которых игрокам придется объединить свои усилия на поле боя, чтобы выполнить более простые задания. Более динамичный deathmatch должен прийтись по вкусу очень многим, особенно если учитывать то, что из стратегического action Uprising-X превратится в первоклассный, невероятно динамичный action. 8 специальных арен с вертикальным разделением экрана и — можно очень весело провести время.

В чем заключается стратегическая часть игры? Вы, как и прежде, сможете вызывать строго ограниченное количество новых юнитов, число команд для которых по большому счету исчисляется всего двумя: атаковать (наступать), оборонять (отступать). И действительно, разве вызывает положительные эмоции стратегия, в которой управление и командование юнитами оказывается столь насыщенным, что игрок просто игнорирует часть возможностей своих подчиненных. Разработчикам **Uprising-X** такой проблемы избежать удалось. Сделать все максимально простым — это решение действительно оказалось наилучшим выходом для адаптации Uprising на Sony PlayStation.

Однако, несмотря на такое изрядное упрощение игрового процесса, разработчики обещают, что свобода передвижения и действий в пределах одного уровня у игрока останется. В **Uprising-X** окажется набор тренировочных миссий, во время выполнения которых мы сможем познакомиться с нюансами управления, командования и тонкостями, связанными со стратегической частью.

В игре на поле боя вы все равно будете ощущать себя главным действующим лицом. Игроку не придется более уныло следить за ресурсами и за своими силами. Глобальная стратегия сменилась моделированием чисто тактических приемов. Причем, специалисты утверждают, что, несмотря на общий футуристический настрой **Uprising-X**, тактическая модель реализована довольно реалистично. Иными словами, игрок более не будет

страдать по поводу тупых юнитов, которые не стреляют вовремя, не умеют отступать и мрут, как мухи. Теперь вы сами — один из ваших юнитов. И именно от вас зависит, как будут вести себя другие.

При этом искусственный интеллект будет вести себя, по меньшей мере, оригинально. В хорошем смысле этого слова. Обладая способностью изучать тактику ведения боя игрока, компьютер становится серьезным противником. Так что в **Uprising-X** придется не только стрелять по всему, что движется, но и думать. Казалось бы, чего проще: в нужный момент отдать приказ всему своему войску атаковать противника, выполняя наиболее сложные задания. Однако до этого нужного момента нужно дожить, его требуется добиться, а выполнить сложные задания — не так-то и просто. А тут еще умный противник, который способен вовремя поменять тактику и из режима атаки перейти в режим неприступной обороны. В общем, разговоры о легкомысленности **Uprising-X**, как видите, абсолютно лишены смысла и неуместны.

Отдельно хотелось бы отметить высокую скорость игрового процесса. Режим deathmatch с двумя игроками продемонстрировал высокое качество графического движка. Скорость вывода кадров на экран не опускалась меньше 30 fps притом, что в **Uprising-X** реализованы новейшие достижения в графических технологиях на Sony PlayStation. Что ж, похоже, Симон Эверетт в самом деле оказался прав относительно «нового рождения» Uprising. Выглядит действительно красиво. Холмики, ложбинки, вражеские танки... Кажется, что все прямо-таки создано для кровавого сражения. Специально разработанная технология освещения RGB, около 100,000 полигонов и 1,000 объектов на одном уровне, множество полигональных объектов на экране за один раз, высокая скорость игрового процесса — и помимо великолепия графического оформления игры — отличный игровой процесс, который только у очень внимательных игроков вызовет прямые ассоциации со старым Uprising на PC. Кстати, 100,000 полигонов — это в два раза превышает аналогичный параметр на PC, а 1,000 объектов — аж в три раза. Несложно сделать выводы относительно качества графического движка.

Что **Uprising-X** будет представлять собой в итоге, нам еще только предстоит выяснить. На данный момент все выглядит более чем привлекательно. В лучшем случае **Uprising-X** окажется ярким примером разумной и качественной портации игры с одной платформы на другую, в другом же случае... Но, наверное, не стоило бы делать преждевременных выводов, после выхода игры мы сможем окончательно оценить все старания Cyclone Studios.

СИ

Дмитрий ЭСТРИН

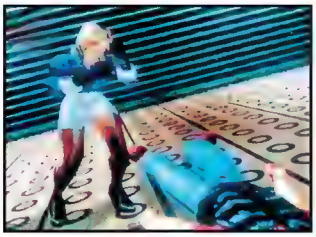
DC

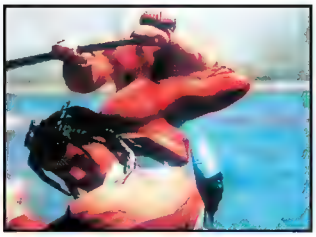
SPIKE

Разработка

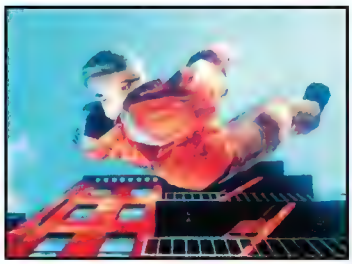
Spike, в момент ее выхода, станет первой настоящей трехмерной дракой, в которой, при этом, одновременно могут участвовать до 16 игроков одновременно.

Платформа: игровые автоматы, DC
Жанр: **Драка**
Издатель: Sega
Разработчик: **Sega AM2**
Дата выхода: 1999
Интернет: **www.sega.co.jp**





Игр для игровых автоматов на сегодняшний день является самым засекреченным ответвлением всей индустрии электронных развлечений. В своем стремлении закрыть доступ журналистам (и конкурентам) к своим последним разработкам соответствующие компании могут легко поспорить с кем угодно. Взять хотя бы **Spike** — последнюю игру от команды Sega AM2. Разработка этого проекта началась еще полтора

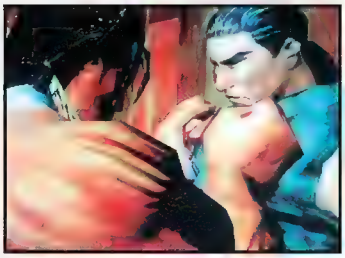


года назад, а о его существовании мы узнали буквально за месяц до его появления. Мало этого, не будь в мире японского журнала Gamest, сотрудники которого практически единственные в мире имеют привилегию увидеть совершенно новые игры и сделать несколько снимков, нам бы пришлось ждать, по крайней мере, еще полгода, пока тот же **Spike** дошел бы до Европы, чтобы можно было бы судить о его качествах. Но все это можно легко понять, так как постоянное воровство производителями игровых автоматов друг у друга идей уже порядком всем надоело. Рекламировать же свою новую игру Sega пока, в общем-то, и не собирается — она и так попадет во все основные современные центры развлечений по всему миру. Причина для этого довольно банальна: **Spike**, как и разработанные ранее той же командой Virtua Fighter, Daytona USA или

Virtua Cop, является игрой, которая просто обречена на бешеный успех.

Как ни крути, но назвать **Spike** чем-либо иным, кроме как революцией в жанре драк, просто не получается. Органично соединив в одном продукте все самое лучшее, что было когда-либо создано в этом жанре, команда Sega AM2 смогла также и привнести в него несколько существенных нововведений, которые еще послужат вдохновением для всех остальных создателей драк. И в тоже время все, что сделано в этой игре разработчиками, кажется настолько естественным и закономерным, что становится просто непонятно, почему ранее до такого никто не мог додуматься. С другой стороны, идея перенести драку в третье измерение буквально витала в воздухе, но только AM2 под руководством легендарного Yu Suzuki смогла впервые претворить ее в жизнь.

Итак, **Spike**, в момент ее выхода, станет первой настоящей трехмерной дракой, в которой, при этом, одновременно могут участвовать до 16 игроков одновременно. Кроме



этого, данный проект является первой дракой, в которой разработчики сумели освободиться практически от всех условностей, характерных для ранних произведений в этом жанре. При всем при этом, ощущения того, что AM2 этой игрой просто решила выпендриться, не возникает вовсе — настолько все в ней кажется продуманным и естественным. Начнем с того, что действие игры происходит не на нескольких ограниченных аренах или уровнях, а в огромном, полностью интерактивном и детализованном городе. Здесь те идеи, которые впервые были воплощены в Virtua Fighter 3, приобрели совершенно новый, по-настоящему законченный вид. Драка в **Spike** может происходить везде: на улице, в домах, на пожарных лестницах и движущихся эскалаторах, на крышах и площадях, в общем, где вашей душе угодно. И каждый сегмент этого мира безболезненно и логично переходит в другой, создавая

ощущение целостности. Взаимодействие игроков с окружающей средой действительно поднято на новый уровень. Здесь, в отличие от всех остальных драк, каждый элемент заднего плана может быть безболезненно использован в бою и каждая деталь интерьера будет логично вплетена в игровой процесс.

Полностью трехмерная драка в **Spike** не ограничивается рукопашным боем. Каждый подходящий для этого предмет игроки могут легко использовать в качестве своего оружия, тем самым привнося в игру еще больше разнообразия. Кроме этого, в **Spike** конфликт не ограничивается схватками один на один. Во многом игровой процесс этого произведения напоминает старый добрый Streets of Rage, когда для прохождения игры вам требовалось побить сразу кучу врагов. Но, честно говоря, **Spike** так же походит на эту игру, как Mario 64 походит на своего 16-ти битного предшественника, так что сравнивать здесь эти две игры, в общем-то, и не приходится.

Что же касается непосредственно самой дра-

ки, то по уровню крутизны и настоящей, а не мультяшной, жестокости с ней пока никто не может сравниться. Как и следовало ожидать от AM2, каждый удар и специальный прием отточены до мелочей, а по глубине проработки игрового процесса **Spike** может оставить далеко позади любой Fighting Force, Bushido Blade, Die Hard Arcade и даже третий Tekken с Virtua Fighter'ом. Одним словом, эту игру уже сегодня многие называют неимо-

верно покрутевшим третьим Fighter'ом, который вырвался на свободу и стал полностью multiplayer'ным.

Графически этот проект выглядит практически безукоризненно и наглядно показывает, насколько далеко ушла AM2 в разработке игр для своих автоматов. Достаточно бросить один взгляд на скриншоты, чтобы понять, что перед нами продукт от новой, помолодевшей и снова модной и наглой Sega. Ушла в прошлое уже поднадоевшая «виртуальность», былое эстетство заменено актуальной сегодня крутизной. От былой AM2 осталось только стремление к безукоризненному совершенству и постоянному эксперименту в любом из популярных сегодня жанров. В общем, как выразился один из известных американских журналистов, освещающих события в мире игровых автоматов, Sega AM2 в очередной раз сумела переродиться, заставив нас по-новому взглянуть на ее произведения. И это очень хорошо, так как еще год назад многие в индустрии сходились на мысли, что AM2 начинает себя изживать, и место на пьедестале лучшего разработчика игровых автоматов вскоре будет занято какой-либо другой командой. Сегодня же эти предположения можно забыть совсем: Yu Suzuki и его команда снова вернулись в строй и показала миру, кто на самом деле сегодня является главным.

Ко всему вышесказанному остается добавить, что премьера **Spike** на игровых автоматах намечена на сентябрь этого года, а ее перевод на Dreamcast, соответственно, слу-

чится лишь в следующем году. И когда мы получим более полную информацию об этом проекте, включая список конкретных персонажей и более детальное освещения системы боев, мы обязательно к нему вернемся. А пока вы можете вместе с нами порадоваться за Sega и надеяться, что **Spike** оправдает все наши ожидания.

СИ

Борис **РОМАНОВ**

CYBERSTORM 2: CORPORATE WARS

PC

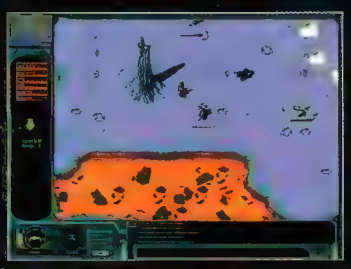
Платформа: PC
Жанр:
стратегия с элементами RPG
Издатель: [illegible]
Разработчик: Dynamix
Требования к компьютеру:
[illegible]
Регионы: www.[illegible]

По части жанровой принадлежности **CyberStorm 2: Corporate Wars** ребята из Dynamix подложили милую и очаровательную хрюшку. Проще всего определиться будет тем, кто хорошо знаком с первой частью игры, для них жанр идентифицируется весьма просто - все то же самое, только с довеском real-time. А вот для тех, кто впервые знакомится с **CyberStorm**... Что же, это стратегия, как факт. Причем, во вселенной EarthSiege, благо никто не запрещал создателям поэксплуатировать игровой мир и в других ипостасях, нежели он был представлен в одноименной серии роботосимуляторов. Далее добавляем к букету изрядную толику RPG и немного гексогональников (в основном для проформы) и завершаем картину заключительным штрихом - выбором возможности прохождения любой из миссий в Real-Time или Turn-Based.

Заманчиво? Весьма, причем аппетиты разыграются еще больше, если подробно раскрыть то, как представлена каждая из жанровых составляющих. Начнем с игровой вселенной. Ваши подопечные представлены боевыми роботами Herc'ами, с которыми можно было познакомиться в сериале EarthSiege (или в готовящемся к выходу StarSiege). Разумеется, кроме роботов есть и другие виды техники, как танки, летающие крафты и другие, прямиком перекочевавшие из вышеназванной серии. Обратите внимание, что ценность каждого Herc'а очень и очень велика. Вы будете в изрядном смысле «знакомы с каждым лично», т.к. максимально под вашим командованием будет не более 12 роботов. Каждого Herc'а, понятное дело, можно в индивидуальном порядке экипировать (всего предусмотрено около 170 видов брони, щитов, различных лазеров, сканеров, ракетных установок, устройств для сбора металла и т.п. и т.д.), модернизировать отдельные части, а кроме этого, всегда есть возможность продать устаревшую модель робота с прицелом на покупку более продвинутого.

PRG, если рассматривать этот жанр в плане набора характеристик и их динамического изменения, хорошо прослеживается в Bioderm Facility - предприятию по созданию киберов-пилотов, которых в мире **CyberStorm** кличут биодермами. Вполне логично, что одного робота, пусть даже и сверхнавороченного, для успешной игры маловато. Надо этой махиной еще и управлять, для этого, собственно, и создаются биодермы. При создании вы можете «накидать» характеристики своего будущего пилота (здоровье, выносливость, дисциплинированность, умение командовать, мастерство управления Herc'ом, владение конкретными видами оружия), причем единственным ограничением при выборе конкретных значений, не считая технических возможностей данного предприятия, является ваше финансовое положение. Иными словами, никто не запрещает установить все характеристики по максимуму, но стоимость такого пилота будет соответствующей (правда, по личному опыту, тотальная экономия на биодермах к хорошим последствиям не приводила). Киберы-пилоты не являются бездушными машинами, что в бою и хорошо, и плохо одновременно. Положительный момент заключается в повышении характеристик, развитии способностей, а так же в использовании стимуляторов (jackup), позволяющих пилоту на какое-то время задействовать скрытый потенциал и работать на пределе своих возможностей. Но стимуляторы — палка о двух концах, в частности, в этом случае и проявляется отрицательная сторона «человечности» биодермов. Так как психика биодерма в момент использования стимуляторов весьма неустойчива, то кибер вполне может удариться в панику и выйти из-под контроля. Запаниковать он может и в других случаях: при сильных ранениях, наблюдая смерть товарищей по оружию и т.п. Подобная схема применялась во многих играх, например в X-COM 3.

CyberStorm 2: Corporate Wars, равно как и предшественник, был разделен на две части: подготовка к миссии и, собственно, сама миссия (вспомните X-COM, Jagged Alliance). На этапе



Выполнение
[illegible]

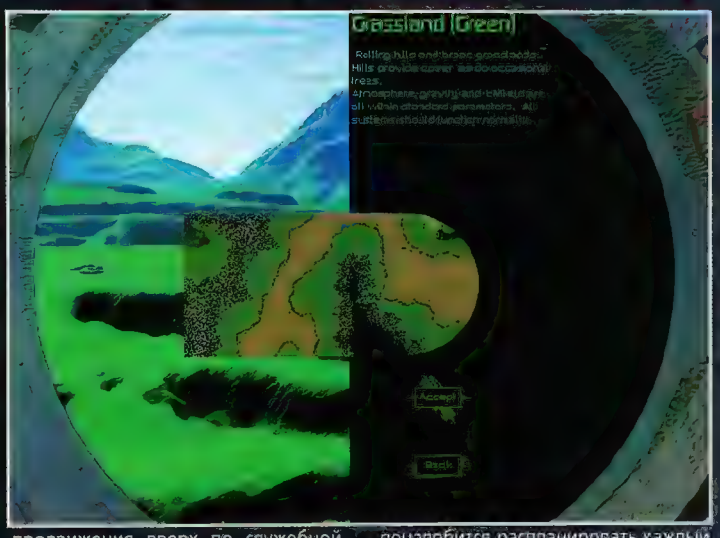
Недостатки
[illegible]

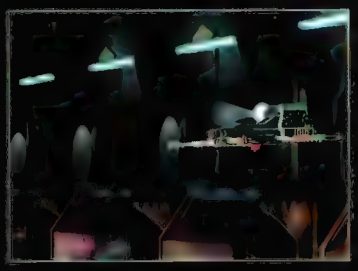
Резюме
[illegible]

7.0

0.5	VIDEO
[illegible]	SOUND
1.5	INTERFACE
[illegible]	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

Сергей ДРЕГАЛИН





подготовки производится финансовый менеджмент и экипировка Herc'ов. Далее необходимо выбрать конкретную миссию из списка предложенных, после чего наступает непосредственно боевая часть. Очевидно, что эти две составляющие игры теснейшим образом связаны друг с другом, так как экипировка и подбор команды определяются исключительно типом миссии, ее особенностями и сложностью. Задания в **CyberStorm 2: Corporate Wars** разделяются на четыре типа — захват шахт, уничтожение командных центров противника, защита своих баз и спецмиссии.

Вкратце о каждом из заданий. Шахты играю роль источника финансов, соответственно, захват дополнительных шахт открывает новые источники финансирования. Вот только набор подобных миссий ограничен, и очень скоро вам придется наведаться за новыми шахтами к противнику. К слову, при захвате шахт вы можете подчеркнуто игнорировать врагов, используя самых быстрых Herc'ов, а можете и заняться отстрелом конкурентов. В последнем случае получите дополнительную денежную премию. Уничтожение командных центров противника или, по сути, разгром вражеской базы — типовые миссии, посвященные уничтожению «осиных гнезд» конкурентов. Сердце базы — командный центр (command center), с его уничтожением миссия считается успешно завершенной. С точностью до наоборот, это касается и защиты вашей собственной базы (если в почте пару раз подряд было сказано об активности врага на границе какого-либо сектора - вторжение обеспечено). Берегите командный центр как зеницу ока! Наконец, самые «вкусный» тип заданий — спецмиссии. Тут прямолинейная тактика «атака лоб в лоб» или подобная не прокатит, придется напрягать извилины и придумывать неортодоксальную тактику и вырабатывать хитрые стратегические планы. Если вы умудритесь выполнить задание без потерь, разгромив при этом толпу врагов, то ждите изрядного денежного вознаграждения и повышения в звании. Причем, на спецмиссиях вероятность успешного продвижения вверх по служебной лестнице наиболее высока.

Чем еще можно заняться перед боем? Прежде всего, починкой роботов, восстановлением сооружений и лечением биодермов. Но это — чисто технические рутинные мероприятия, настоящий интерес представляет развитие науки. Естественно, новая броня и более совершенные виды оружия не возникают из ниоткуда, они являются прямым результатом деятельности ваших ученых мужей.

Полностью разобравшись с хозяйственными делами, можно стремиться на тропу войны. Понятно, что ведение боя выходит за рамки классического real-time strategy. Слишком мало в вашем распоряжении сил, чтобы терять их из-за высокой скорости происчтечения событий. Выбор режима real-time - скорее дань моде и желание расширить круг потенциальных покупателей игры, нежели действительная необходимость. Хотя не нужно воспринимать это как постулат. Есть в **CyberStorm 2** ряд миссий, которые удобнее проходить именно в реальном времени. Например, предусмотрены задания, в которых противниками выступают, кто бы вы думали, природные катаклизмы и коллапсы — вместо ракет противников на Herc'ов будет сыпаться огненный дождь извержения вулканов. Спецмиссии, вообще, требуют нестандартных и оригинальных решений, на них вам понадобится распланировать каждый шаг. Не до real-time, знаете ли, хотя и тут возможны редкие исключения.

В целом **CyberStorm 2** — весьма занимательная и интересная игра, которая, впрочем, обладает и рядом недостатков. Самый первый камень в огород Dynamix — это слабоватая по любым меркам графика ландшафтов и территории, слишком простенькая анимация и невыразительные спецэффекты. Если первый **CyberStorm** еще хоть как-то конкурировал с тогдашними конкурентами, то на вторую часть игры после StarCraft, Total Annihilation и других красавцев без досады не взглянешь. Не блещет и предыстория игры, а сюжетная линия вообще отсутствует как таковая. Может быть таким образом разработчики катализируют нашу с вами фантазию?

Что же, несмотря на указанные промахи разработчиков, **CyberStorm 2** явно удался и для ценителей наворочненных стратегических игр представляет немалый интерес. Впрочем, и сами ребята из Dynamix и Sierra уверены в будущем проекта, так как финальный ролик игры в явной форме намекает на то, что за **CyberStorm 2** грядет продолжение.

СИ

CyberStorm 2 явно удался и для ценителей наворочненных стратегических игр представляет немалый интерес. Впрочем, и сами ребята из Dynamix и Sierra уверены в будущем проекта, так как финальный ролик игры в явной орме намекает на то, что за CyberStorm 2 грядет продолжение.

SWAT 2

PC

...Я подозревал, что **SWAT 2** окажется странной игрой. Всем сердцем это чувствовал. Но то, что я увидел, превзошло все самые дикие ожидания. Нет, мы не будем говорить о том, хорошая эта игра или плохая, **SWAT 2** выходит за обыденные рамки понимания элементарных понятий. Невообразимо сложно определить жанр игры. Наиболее точным определением было бы «террористический симулятор». Понимайте, как хотите.

SWAT 2 выходит за обыденные рамки понимания элементарных понятий. Невообразимо сложно определить жанр игры. Наиболее точным определением было бы «террористический симулятор».

Платформа: PC
Жанр: стратегия/симулятор
Издатель: Cendant Software
Разработчик: Sierra On-Line
Требования к компьютеру: P133, 16 Mb RAM, 4x CD-ROM, Win95
Интернет: www.swat2.com

Достоинства:
Отличная идея и концепция.

Недостатки:
Недостаток сводится к основному вопросу «Что делать?»

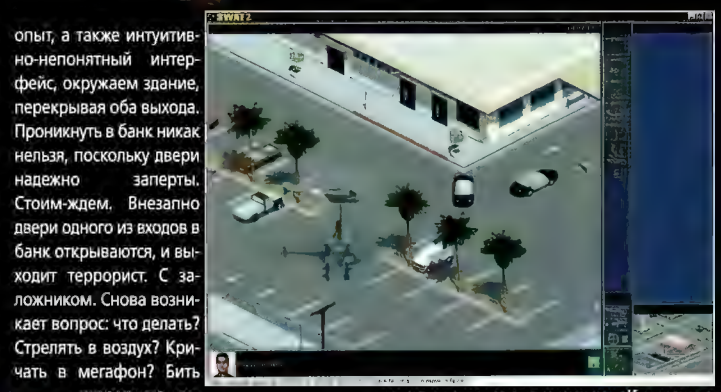
Резюме:
SWAT 2 рассчитан явно на любителя. Остальные в него с удовольствием поиграют и забудут.

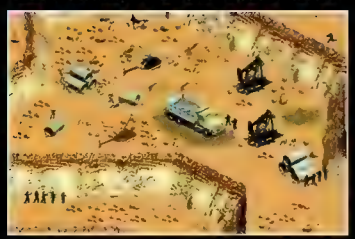
7.0

0.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Для того чтобы побыстрее объяснить сущность игры, предлагаю вам вспомнить, скажем, футбольный экономический симулятор. Теперь представьте себе, что в подобной игре, помимо управления ресурсами, вас заставят лично играть в футбол сразу за всех (и за судей тоже), комментировать события, а в свободное от матчей время ухаживать за футбольным полем (разве сложно сделать симулятор газонокосилки?). Примерно такого же многопланового монстра нам предлагают разработчики **SWAT 2**. Вы должны одновременно контролировать денежные ресурсы, снаряжать и составлять спец подразделения, вести переговоры с террористами и командовать своими подчиненными. Причем, командование само по себе отличается редким крохоборством. Так, например, **SWAT 2** превращается в невероятно сложную аркаду, когда дело доходит до стычек с террористами. Но обо всем по порядку.

Выполнение каждой миссии начинается с того, что вам следует набрать в спецгруппу полицейских, которые отличаются друг от друга по нескольким параметрам. Потом надо запастись оружием: пистолетами, винтовками, автоматами, зеркалами, ломами, взрывчаткой, щитами, аптечками, гранатами, а также всем, что под руку попадется. Разумеется, за все нужно платить. Даже за такую банальную вещь, как лом, не говоря уже о гранатомете. Далее начинается как бы основная часть игры. Домики, машинки, пальмы... Почти красиво. Однако возникает вопрос: что делать? Врываться в домики и стрелять в потолок? Бить ломами машинки? Где террористы? Начинаем мыслить логически, попутно изучая карту. В итоге приходим к выводу, что террористы сидят в плоском здании, которое окружено полицейскими машинами и заборчиками. Используя весь свой стратегический опыт, а также интуитивно-непонятный интерфейс, окружаем здание, перекрывая оба выхода. Проникнуть в банк никак нельзя, поскольку двери надежно заперты. Стоим-ждем. Внезапно двери одного из входов в банк открываются, и выходит террорист. С заложником. Снова возникает вопрос: что делать? Стрелять в воздух? Кричать в мегафон? Бить террориста ломом по голове? Помедлив секунд пять, террорист начинает вести прицельный огонь с расстояния пяти шагов по моим подчиненным. Разумеется, тут уже не до соблюдения незнакомого мне американского устава по освобождению заложников, приказываю уцелевшим полицейским стрелять в террориста. Через две секунды и террорист, и заложник оказываются мертвы. Зато открыт вход в банк. Что ж, заходим. Новый вопрос: чем террорист отличается от заложника? Действуем методом исключения и гоняемся с наручниками за подозрительным типом. Минут через десять погоня за ним увенчалась успехом. (Если бы нам не удалось загнать беглеца в угол стоянки, это бы еще продолжалось очень долго). После торжественного надевания наручников подозрительный тип жалобно заявляет, что у него слабое сердце. Когда он это сообщает, на панельке появляется благообразная физиономия, по которой не сложно сделать вывод, что говорящий - почтенный старец, которому на днях исполнилось сто лет. Стало быть, не террорист... Ладно, бодро продолжаем исследование банка, забыв про печальный казус с дедушкой. В общем, не буду вас больше мучить повествованием о том, как мои подчиненные высадили в банке окна, совершенно случайно пристрелили какую-то девушку, обнаружили непонятную пачку банкнот размером с автомобиль и еще более непонятную газету на полу такого же размера... Скажу лишь, что после того, как я все-таки зверским образом уничтожил террориста, перебив половину посетителей банка, миссия не была закончена. Очевидно, террористов надо было брать живьем, повинуясь неизвестному мне алгоритму. «Крикнуть в мегафон, стрельнуть по урне, посветить зеркальцем в лицо террористу, поковырять ломом асфальт, сплясать польку, затем подойти и произвести арест» — может быть, так написано в уставе, но откуда его, спрашивается, знать простому игроку?





Данная статья писалась на основе демо-версии игры. Разумеется, с финальной версией в коробке будет лежать толстенное описание страниц эдак на двести. И, разумеется, найдутся те, кто его прочитают, законспектируют и выучат. Для них, собственно говоря, эта игра и предназначена. Однако, последний вопрос: почему нельзя было сделать интерактивного помощника, который бы сообщал правильную последовательность действий? Я уж не говорю о том, что в идеале было бы не плохо сделать несколько режимов игры: вышеописанный и упрощенный.

Графика в игре чересчур простая. Закроем глаза на то, что она совершенно плоская. Анимация нулевая. Кроме того, все слишком медленно. Интерфейс, на первый взгляд, очень неудобный, но на самом деле самый простой, какой только можно было бы придумать для такой игры, как **SWAT 2.** Звуки и музыка приятнее, чем можно было бы ожидать. В общем, если не брать во внимание игровой процесс, то игра очень средненькая. Хотя и безумно интересная. Короче говоря, если финальная версия игры будет сильно отличаться от demo-версии, то к **SWAT 2** мы еще обязательно вернемся.

СИ

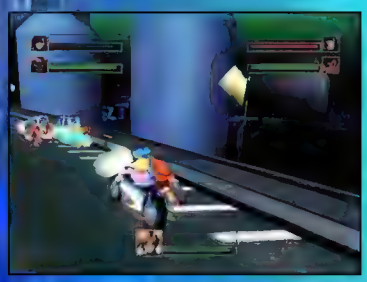
Аналогичная игра:
Commandos: Behind the Enemy Lines

Дмитрий ЭСТРИН

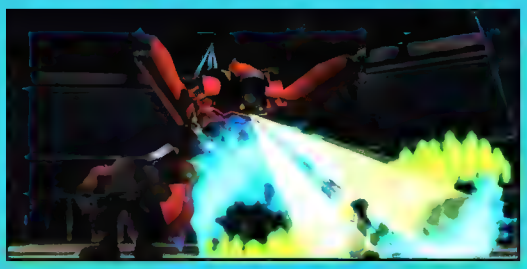
FINAL FANTASY VII

Платформа: **PC**
Жанр: **классическая приставочная RPG**
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: **Eidos/Square**
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, 8X CD-ROM, требуется 3D-акселератор, желательно на базе Voodoo/Voodoo2
Интернет: **http://www.ff7pc.com**

Когда дело доходит до классических японских ролевых компьютерных игр, большинство владельцев PC немедленно прерывает разговор, ссылаясь на то, что такой бред для малышей и слонов-приставочников они обсуждать не намерены. А между тем, в нашем насквозь американизированном игровом сообществе нет практически никакого представления о том, что же это на самом деле такое - ролевая игра на приставках. Мы привыкли к неподражаемой четкости Ultima, правильности Wizardy, симпатичной ненавязчивости Might & Magic, гениальной запутанности Fallout, глуповатой веселости Diablo. Мы постоянно ждем очередных игр полюбившихся сериалов с надеждой, что нам каждый раз будут давать что-то новое, на порядок более интересное и захватывающее. И получаем из года в год все то же самое, с более красивой графикой и лучшей проработкой персонажей, монстров, ландшафтов, NPC, игровых взаимоотношений, искусственного интеллекта (нужное подчеркнуть). А между прочим, в мире игровых приставок живет такое гигантское количество по-своему уникальных представителей этого, согласитесь, очень редкого и сложного жанра, что простор для выбора открывается поистине огромный. И, главное, эти игры очень сильно отличаются от тех, что вы могли увидеть на компьютере. Для компьютерной RPG основу игрового процесса представляют уровни и монстры, на приставках - сюжетная линия, вокруг которой раскручивается собственно действие. Базируясь на этих принципах, компьютерные и приставочные ролевые игры разошлись в стороны одного и того же жанра настолько далеко, что теперь-то их и не признают представителями одной категории игр. И вот у вас появился шанс отведать настоящую высококачественную ролевую приставочную игру на собственном компьютере. Eidos, после множества задержек, все же выпустила главный суперхит в жанре Final Fantasy VII на рынок игр для PC. Но стоит ли она вашего внимания, насколько хорошо получился перевод?



История Final Fantasy VII - это, как всегда, необыкновенный рассказ о любви и ненависти, о событиях, затрагивающих судьбу целой планеты, наполненной магической энергией. Это история о бездумных и жестоких правителях, о предательствах и о человеческом невежестве. Это история гигантской катастрофы, вызванной алчностью и эгоизмом. Это своего рода экологическая сказка. Роман с запутаннейшим сюжетом и гигантским количеством персонажей. Мелодрама. Боевик. Триллер. Ужастик. Трагикомедия. Не стоит недооценивать японских авторов сценария, правильно рассказать историю - большое искусство. Square умеет рассказывать истории.



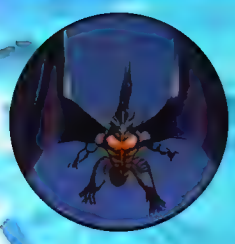
Собственно, игра заключается в следующем. Вы вместе со своей командой, состоящей из десяти персонажей (одновременно в команде могут присутствовать только трое, причем среди них неизменно - за редким исключением - главный герой Cloud Strife), путешествуете между городами и селами, пустынями и пещерами в поисках главного злодея - некоего Sephiroth'a. Это бывший сослуживец Cloud'a и представитель могущественной расы с гигантским потенциалом и возможностями. Победить его будет непросто, хотя, в отличие от большинства обычных компьютерных игр, встречаться вы с ним будете не только в финале, но и по ходу действия. Помимо сюжетной линии, разговоров и весьма небольшого элемента, связанного с предметами, в игре имеются еще две отличительные особенности. Это бои и магическая система. Магия в Final Fantasy VII получается посредством высвобождения энергии из особого вида «живых кристаллов» - материи. Как и любое живое существо, материя способна размножаться и накапливать опыт, повышая собственную эффективность. Хранятся приносящие магические возможности кристаллы в специальных отделениях оружия и обмундирования героев, порой наделяя их особыми свойствами при использовании комбинации различных видов материй. От героев же требуется лишь наличие той или иной материи и достаточного количества энергии (MP) для синтеза различных заклинаний.

Что касается системы боев, то многим компьютерщикам она может показаться весьма странной. Бой ведется, фактически, без активного участия игрока в пошаговом режиме. Игрок просто «заказывает» нанесение конкретных ударов, а потом смотрит на то, как те или иные элементы боя реализуются. Таким образом, авторы игры смогли реализовать не только «вид» от третьего лица, но и само управление.

После того, как Eidos решилась на перенос FF7 на PC, в прессе поднялась весьма крупная информационная волна обсуждения: хуже или лучше будет выглядеть шедевр на компьютере. Так вот, Eidos опять умудрилась всех удивить. Во многих аспектах игра претерпела серьезные изменения к лучшему - увеличилось качество трехмерных объектов (хотя текстур на них как не было, так и нет), благодаря использованию 3D-акселераторов на порядок красивее стали выглядеть спецэффекты. Однако симпатичные трехмерные отрендеренные сцены, как и следовало ожидать, смотрятся намного хуже, чем в версии для PlayStation. Музыка, не изменилась ни на грамм, и вместо так желаемых саундтреков мы слышим жалкий MIDI-звук, который, при отсутствии приличной звуковой платы, вообще кажется чудовищно убогим. Несомненно, плохо и то, что игра была выпущена так до конца и не отлаженной. Весьма часты случаи зависания с последующей перезагрузкой. Учитывая невозможность сохранения в любом месте, подобное особенно огорчает. Будьте готовы к тому, что перед тем, как вам удастся поиграть в FF7, придется заняться перенастройкой компьютера, обновлением драйверов и прочими малоприятными занятиями. Владельцы Riva 128, Voodoo Rush и прочих карт «второго порядка» так и не насладятся игрой, поскольку Eidos пока что не смогла обеспечить цивилизованно работающих Direct 3D-драйверов для этих карт. Изначально же поддерживаются лишь Voodoo/Voodoo2 (без намеков на Glide) и I740.

Final Fantasy VII - конечно же, классика. И поиграть в нее, если вы не видели оригинал, необходимо. Однако Eidos за свое творчество над портированной версией заслуживает если уж не хорошей порки, так точно общественного порицания. То, что могло оказаться чуть ли ни событием года, превратилось в результате лишь в обычную игру, с тучей ошибок и упущенных возможностей. Признаться, мне очень жаль тех владельцев компьютеров, которые впервые познакомятся с FF7 именно в интерпретации Eidos.

СИ



MORTAL KOMBAT 4

PS N64 PC

Платформа: PC, PS, Nintendo 64
Жанр: файтинг
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Midway
Требования к компьютеру: P-100, 16 MB RAM, Win'95
Количество игроков: 2
Интернет: www.gtgames.com

Достоинства
Быстро, динамично, стильно. Классные герои, трехмерность.

Недостатки
Многочисленные баги и недоработки в графике и игровом процессе. Очень много морально устаревшего.

Резюме
Еще одно продолжение серии Mortal Kombat. Этим сказано все.

6.0	
6	VIDEO
6	SOUND
6	INTERFACE
6	GAMEPLAY
6	ORIGINALITY
6	ADDITIONS

Причины почти религиозного поклонения серии Mortal Kombat для меня всегда оставались непонятными. Фанаты были в восторге от всего: от простецкого сюжета, от обилия крови и соответствующих звуков, от множества засекреченных персонажей, комб, движений, ударов, арен и пр. Популярность MK в народе можно было бы объяснить одним: на PC до сих пор никто не сделал классического файтинга. На PC нет такой игры, которая была бы столь масштабна, как Tekken 3, или оригинальна, как Bushido Blade, или изящна, как Dead or Alive. По этой причине народ денно и нощно бил морды в MK, восторгаясь fatality, babality и прочим маразмом. После Mortal Kombat 3 наступило временное затишье, которое длилось, однако не так долго, поскольку в скором времени свет увидел аркаду **Mortal Kombat 4**. Популярность этого игрового автомата вызывала некоторые сомнения, по крайней мере, рядом с великолепным Virtua Fighter 3 MK4 выглядел, как минимум, тускло.

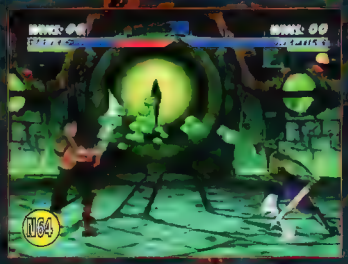
Вот, наконец, и в наших руках появился долгожданный **Mortal Kombat 4**. Его ждали, о нем говорили, его хотели видеть. То, что получилось в итоге, каких-то положительных эмоций не вызывает. Во-первых, никаких особенных изменений не произошло, а те, что произошли, связаны в основном с технологической стороной дела. Во-вторых, все эти самые технологические изменения остались недоработанными и выполненными на довольно-таки примитивном уровне.

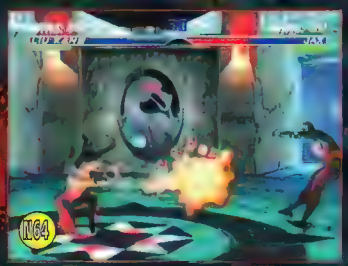
«В **Mortal Kombat 4** появилась трехмерность». С этим утверждением можно было бы поспорить, по крайней мере, я бы не стал говорить о том, что игра стала полностью трехмерной. Да, фигурки бойцов сделаны на этот раз из полигонов. Очень даже неплохо. В версии на PC есть даже поддержка 3D-акселераторов. Замечательно. Что же мы видим в самой игре? Абсолютно, до неправдоподобности плоский background, который в процессе куда-то постоянно ползает даже тогда, когда камера стоит на месте, сильно ограниченная свобода перемещения, а также пиксельная кровища, которая после

каждого удара радостно летит как бы на экран. Нет, я не хочу выглядеть категоричным, кому-то, а, возможно, многим **Mortal Kombat 4** придется по вкусу. Фанаты будут яростно доказывать, что не в технологиях дело, а в игре и т.д. Посему плавно перейдем к игровому процессу, оставив прочие технологические изыски разработчиков на закуску.

Появился новый сюжет. Стиль Mortal Kombat, полумистические динамичные ролики о каждом из героев и... новый негодяй. Нет, господа, мир вы еще не спасли, дело в том, что после того, как Shao Khan был разбит окончательно и бесповоротно, делом зла занялся Shinnok, а вы это обстоятельство позорно проморгали. Наверное, от удивления. И вот теперь вновь приходится расплачиваться за столь непосредственную рассеянность и участвовать в очередном турнире. Но, повторюсь еще раз, даже такой сюжет в игре реализован довольно стильно, для каждого из героев есть свой ролик, который можно просмотреть в любой момент в специальной опции, и в этом отношении **Mortal Kombat 4** представляет собой некоторый интерес. В игре осталось несколько старых героев, пользовавшихся у народом особой популярностью: Scorpion, Sub-Zero, Liu Kang, Johnny Cage, Sonya, и Raiden. Новые герои также сделаны очень стильно, вполне в духе старого Mortal Kombat.

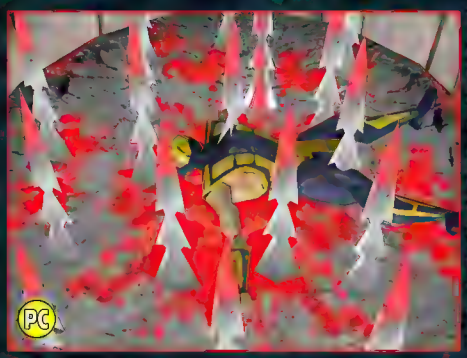
Итак, мы выбрали героя себе по вкусу, выбрали уровень сложности и оказываемся на арене. Первое впечатление варьируется в зависимости от платформы. PC — грандиозно! Nintendo 64 — отлично! Sony PlayStation — неплохо... Если версия игры на PC от аркады практически ничем не отличается, то разница между игровым автоматом и Sony PlayStation довольно-таки явна. При этом можно смело сказать, что графику на PS можно было бы действительно сделать лучше. По крайней мере, **Mortal Kombat 4** не выдерживает сравнения даже внутри одной платформы, скажем, Tekken 3. На





Дмитрий Эстрин

HTTP://WWW.GAMELAND.RU

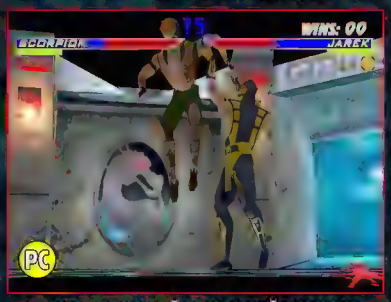


Nintendo 64 все как обычно — сглаживание текстур, качественная обработка полигонов да несколько спецэффектов. На PC первоначальный восторг от графического оформления испытываешь еще и потому, что сравнивать как бы не с чем.

Ладно. Итак, оказались мы на арене и начинаем, как можно быстрее, дергать руками и ногами. Новый шок. У старых героев большинство комб и спецударов остались неизмененными. Даже осуществляются так же, как и раньше. Едем дальше. На первый взгляд, все трехмерно, все вполне реалистично. Однако давайте сделаем попытку отойти в сторону, дабы проверить всю эту долгожданную свободу передвижения на деле. Герой делает малюсенький, едва заметный шаг в сторону, но что это? Весь background очень плавно и ненавязчиво сместился вместе с ним! Радоваться тут особенно нечему. Обилие крови, по крайней мере, в версии на PC раздражает жутко. Если игра использует 3D-акселератор, то пусть она использует весь его потенциал. Красные пиксельные многоугольники у меня вызывают ассоциации не столько крови, сколько прохладного отношения разработчиков к своему делу. И если раньше мы дружно восторгались (убивались) — «жестоко», то теперь придется сказать «глупо» и на этом поставить точку относительно подобных спецэффектов.

Приятно особенностью игрового процесса можно было бы назвать использование героями холодного оружия. От огромных самурайских мечей до внушительного вида молотов и прочих серпов. Стоит активизировать нужную клавишу, как герой достает из кармана какую-нибудь дубинку и начинает молотить ею врага. Сила удара, разумеется, больше, чем от удара ногами или руками. Очень приятно также то, что после первого же удара персонаж выпускает свое оружие из рук. При этом все эти мечи и молотки не исчезают, а честно ждут конца поединка.

Что мне всегда нравилось в Mortal Kombat, так это то, что на экран смотреть вовсе не обязательно. Когда играешь на самом высоком уровне сложности, мельтешение на экране монитора или телевизора просто не воспринимаешь. Может быть, и есть в мире кто-то, кто на каждый удар рукой успевает ставить блок, подпрыгивать, когда противник делает подсечку и т.д. Однако насколько я могу судить, одной реакции здесь мало. Вся игра — это интуитивное осуществление выбора между комбами и спецударами. Как ни странно, при хорошо развитой интуиции, выиграть довольно просто. В любом случае одно правило узнаешь и выучиваешь достаточно быстро: стоять на месте нельзя. Особенно это касается в схватке с нашим давним знакомцем Goro. Четырехрукий болван обожает прыгать на зазевавшегося противника и топтать его своими копытами. Избежать этого можно, если только постоянно прыгать по экрану. А еще лучше летать. Впрочем, некоторые персонажи даже на самом высоком уровне сложности элементарно забиваются одним ударом.



Вновь несколько слов о графическом оформлении. Неприятно поражает камера. Лимитированное масштабирование успело стать довольно древним понятием. Однако в **Mortal Kombat 4** оно есть и в известной мере нагло вмешивается в игровой процесс, не позволяя персонажу отойти от противника дальше определенного уровня. Тени в реальном времени... Это вообще сказка. Дабы включить в список features еще один пункт, разработчики нарисовали на полу шесть прямоугольников, которые схематично изображают тени персонажа: голову, две руки, две ноги и туловище. Впрочем, могут быть варианты. Причем, как правило, прямоугольники эти ничем не обьединены, что заставляет задуматься о потустороннем происхождении персонажей. Есть световые эффекты. Неплохая, быстрая анимация. Вот, кажется, и все.

Звуки традиционны. «Бум-бах-хряк». С версией на PC у меня возникли некоторые проблемы с уровнем громкости. Мы с игрой разошлись во мнениях. MK4 почему-то решил, что мне будет особенно приятно, если удар гонга будет в буквальном смысле слова отбрасывать от компьютера. Приходилось вываливаться в операционную систему и каждый раз настраивать громкость на свое усмотрение. Не факт, что Mortal Kombat вас поймет. Так, что каждый раз, когда я запускал игру, я вздрагивал от жуткого звона, а соседи начинали стучать в стену.

С другой стороны, **Mortal Kombat 4** не так плох. Можно даже сказать, хорош. В конце концов, действительно, причем тут графика? Главное, чтобы можно было давить на кнопки. Кстати, игру можно рекомендовать, как пособие для начинающих машинисток. Пока выиграешь и выучишь все комбы, станешь профессионалом. Правда, диктовать придется соответственно: комба номер один для Raiden'a, fatality номер два для Sub-Zero, две подсечки, прыжок... Так что игровые возможности **Mortal Kombat 4** потрясают. А играть к тому же можно очень долго. Особенно если поставить перед собой какую-нибудь трудновыполнимую задачу. Например, пройти игру за всех персонажей на всех уровнях сложности. Так что игра заслуживает определенного внимания.

СИ

Альтернатива: Mortal Kombat 3

http://www.GAMELAND.RU

Дмитрий ЭСТРИН

VIGILANTE 8

PS

Лучше поздно, чем никогда: именно так можно описать наше решение наконец-то посвятить страничку последней игре от издательства Activision для PlayStation, своеобразного продолжения прошлогоднего хита от той же компании, Interstate'76. Не скрою, **Vigilante 8** уже как пару месяцев лежала у нас на столе, а мы постоянно «забывали» написать ее обзор, поначалу причислив ее к огромной армии игр «по мотивам» тех или иных популярных произведений из недалекого прошлого. Однако со временем, как это часто бывает, нам пришлось немного поменять нашу точку зрения по этому вопросу. И хотя **Vigilante 8** все равно остается лишь типичной вариацией на заданную тему (в данном случае Twisted Metal), в ней присутствует огромное число мелких деталей, которые позволяют нам говорить о превосходстве игры над всеми своими конкурентами.

Vigilante 8 можно смело назвать идейным наследником популярного Interstate'76.

Платформа: PlayStation
Жанр: **стрелялка**
Издатель: Activision
Разработчик: **Luxoflux**
Кол-во игроков: 1-2
Интернет: www.activision.com

Достоинства:
Более чем сочная графика, хорошая физика, великолепный Multiplayer, достаточно проработанный игровой процесс.

Недостатки:
Игра не совсем оригинальна и является лишь клоном обработки Twisted Metal.

Резюме:
Одна из самых достойных игр этого лета и гораздо более интересная, чем все ее предшественники.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Для тех же, кто ни разу в своей жизни не сталкивался с играми типа Twisted Metal, придется пояснить, что здесь к чему. Итак, по своей сути все эти игры представляют собой довольно своеобразные стрелялки, преимущественно на машинах. Выбрав себе средство передвижение, вы оказываетесь на довольно большой арене-уровне, на которой, кроме вас, находится еще несколько таких же, как вы, соперников. И у них у всех одна цель — выжить, уничтожив всех остальных. Таким образом, весь игровой процесс сводится к обычному deathmatch'y, но только на машинах и, в основном, против компьютера. На бумаге все это, согласитесь, выглядит довольно убого. Однако в реальной игре сухие слова подтверждаются всепоглощающим действием, во время которого об изначальной природе игрового процесса, в общем-то, и не думаешь. Но во всем этом есть одно очень большое но. Как ни крути, но этот deathmatch, в принципе, очень быстро надоедает, и оригинальный Twisted Metal как раз и был отличным тому примером. Поэтому для поддержания интереса игрока, а также для придания игре надлежащей «глубины» разработчики должны идти на различные ухищрения. В случае же с **V8** можно с уверенностью сказать, что Activision поработал на славу и смог разнообразить и обогатить игровой процесс различными мелкими деталями.

Начнем с того, что **Vigilante 8** можно смело назвать идейным наследником популярного Interstate'76. В нем вы встретите почти тех же стильных героев в духе 70-х, те же «крутые тачки», насладитесь похожей атмосферой. Тем не менее, разработчики все-таки сумели сделать не просто версию Interstate для PS, а свою, в чем-то неповторимую и веселую игру. Да, именно веселую, так как данный продукт даже и не пытается казаться серьезным и солидным. В итоге, мы получили игру, от знакомства с которой остаются довольно приятные ощущения. Не помешала **V8** и достаточно продвинутая графика. В этой игре, наверное, впервые на PlayStation, большинство объектов, как в жизни, отражают на себе в реальном времени свет, привнося в общую картину происходящего капельку реализма. Да и выглядит все это просто замечательно. А если вспомнить, что PlayStation аппаратно этого делать просто не может, то становится просто радостно за таких умелых разработчиков, которые смогли проделать на уже довольно старенькой приставке такой сложный трюк. Не мешает игре и хорошо проработанная физическая модель, в которой, к сожалению, имеется несколько откровенно слабых мест. Тем не менее, ощущение того, что вы водите машину, в игре имеется, а это самое главное. Очень помогает разнообразить игровой процесс великолепно построенные уровни. Они действительно разнообразны и наполнены огромным количеством интерактивных и движущихся объектов. Что-то летает, что-то работает, в общем, мир живет своей собственной жизнью. Кстати говоря, в данной игре вы можете уничтожить абсолютно все и при этом насладиться великолепными взрывами и сценами разрушения. Набор оружия и power up'ов в игре также впечатляет. А если прибавить к этому наличие в **V8** специальных «приемов», вводимых с джойстика, а также кучу кодов и секретов, то становится просто радостно за этот высококлассный продукт. И, самое главное, в **V8** имеется просто отличный режим игры вдвоем, который, в общем-то, и делает все подобные игры по-настоящему интересными.

Однако радость от игры все-таки есть чем омрачить. Самой большой проблемой **V8** является ее откровенная незаконченность. Графика, местами просто потрясающая, иногда скатывается до среднего уровня. Управление, при определенных обстоятельствах, заставит вас бросить джойстиком в телевизор. Физическая модель, при всей своей кажущейся проработке, порой вызывает откровенное недоумение. Иными словами, буквально каждый аспект игры так и не был доведен разработчиками до совершенства. Тем не менее, за неимением достойной конкуренции об этих мелких деталях можно пока забыть и просто наслаждаться одной из самых солидных игр этого лета для PlayStation. Но в глубине души я надеюсь, что в планируемом Activision продолжении **V8** разработчики смогут, наконец, сделать все правильно и подарить нам ту игру, которой так и не стал популярный Twisted Metal.

СИ

Альтернатива: **Twisted Metal**

Борис РОМАНОВ

GT 64

GT 64 вряд ли подарит игроку ощущение скорости. Не то чтобы медленно, но и не быстро.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **гонка**
Издатель: Ocean
Разработчик: **Imagineer**
Количество игроков: 2
Интернет: **www.ocean.com**

Достоинства:
Почти все сделано на нормальном уровне. Графика, реалистичность - все вроде бы есть.

Недостатки:
Три трассы — чересчур мало даже для GT 64.

Резюме:
Играть можно.

5.0

1	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
0.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0	ADDITIONS

Чего-чего, а хороших гонок на Nintendo 64 не много. Нет, есть, конечно же, и великолепный Wave Race, и совершенно невероятный 1080, но гонок на автомобилях, увы, не так уж и много. Вспоминается лишь Mario Karts, который, впрочем, гонкой можно назвать с известными оговорками, да несколько других сереньких представителей жанра. Вышедший недавно **GT 64** от Ocean ситуации не исправил, а даже, пожалуй, ее усугубил.

Ожидалось, что **GT 64** окажется чем-то средним между Super GT от Sega и Gran Turismo от Sony. В принципе, так и оказалось. Однако отделаться от впечатления недоделанности игры не так уж и просто. Когда мы впервые увидели картинки к игре, были полностью уверены в том, что скорость игрового процесса окажется довольно высокой. Достаточно простенькая графика для Nintendo 64 тогда казалась привлекательной с этой точки зрения. Однако после выхода игры можно сильно удивиться, так как, несмотря на графический примитив, **GT 64** вряд ли подарит игроку ощущение скорости. Не то чтобы медленно, но и не быстро.

С другой стороны, Ocean выполнила некоторые свои обещания относительно реалистичности игрового процесса. Реалистичность действительно есть. Касается она в основном управления. Более-менее прилично смоделированы заносы, столкновения. Закрыв глаза на некоторые детали, можно согласиться с поведением машины на траве. Перед гонкой можно настраивать машину по своему вкусу. Выбор покрышек иной раз может оказать некоторое влияние на гонку при мокрой трассе. Однако соперничать с Gran Turismo по части реалистичности **GT 64** вряд ли может. Такое ощущение, что мимо разработчиков игры как-то незаметно проскочило множество деталей. Игровой процесс слишком прост. Гонка не насыщенна событиями. Мы просто катаемся на машине круг за кругом. Нет никакого азарта, ощущения гонки за лидером или, наоборот, погони, а в меру правильная физическая модель только навевает тоску. При этом я вновь обращаю ваше внимание на то, что и графическими технологиями в **GT 64** восхититься вам вряд ли удастся. Нечеткость изображения и слишком просто детализированные полигональные объекты яркими цветами не компенсируешь. Туман, который в demo-версии просто поражал воображение, был убран, но не полностью.

Несколько радует то, что в игре довольно длинные трассы. Зато еще больше огорчает, чем радует, то, что трасс в игре всего три. Понять разработчиков в данном случае я просто отказываюсь. Трех трасс для **GT 64** явно недостаточно. Тем более что друг от друга они, в принципе, ничем особенным не отличаются. Европа, Япония, США — это, конечно, замечательно, но, на мой взгляд, маловато.

Постараемся найти какие-нибудь выдающиеся достоинства игры. Должны же они быть в **GT 64**! Неплохо сделан режим игры для двух игроков. Конечно, до восхищения тут далеко, но, что удивительно, в игре появляется какая-то динамичность и даже минимальный азарт. Кажется, все... Пять видов обзора, хороший replay аж с 14 видами обзора, реализованный на вполне современном уровне, физика повреждений - все это есть, но как-то уж слишком незаметно. Точнее, не то чтобы незаметно, а просто на фоне общего игрового процесса кажется почти ненужным. Вроде, все... Больше про игру и сказать-то нечего. Стандарт почти во всех отношениях. Никакого новаторства, ничего, про что можно было бы говорить в превосходной степени. Нормально, обычно, неплохо. Играть можно. Это, наверное, и будет нашим окончательным вердиктом. Если кто-то считает, что для игры главное — отсутствие явных недостатков, то **GT 64** должна подойти. Ну, а тем, кто считает, что в каждой игре и даже гонке должна быть своя собственная находка, можно предложить подождать чего-нибудь более основательного.

СИ

Альтернатива:
Top Gear Rally

MISSION: IMPOSSIBLE

N64

Если вас интересует шпионский жанр, то MI именно та вещь, которая стоит вашего внимания.

Платформа: N64
Жанр: 3D **Action/Adventure**
Издатель: Infogrames
Разработчик: **Ocean**
Интернет: www.ocean.co.uk

Достоинства:
Великолепное воссоздание атмосферы фильма, обилие и разнообразие миссий и заданий, превосходно проработанная сюжетная линия, отменно реализованные элементы Adventure.

Недостатки:
Средние графика и музыка, достаточно примитивное звуковое оформление. Все в игре напоминает о том, что движку уже три года от роду. Неудобное управление и недостаточно хорошая камера. Отсутствие специального режима для «аккуратного» продвижения по вражеским базам.

Резюме:
Очень хорошая игра, практически шедевр, загубленный мелкими техническими недостатками, собственным возрастом и совершенно невыносимой конкуренцией с супершедевром Golden Eye.

7.5

1	VIDEO
0.5	SOUND
1	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

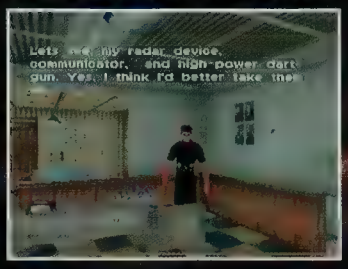
Сергей ОВЧИННИКОВ

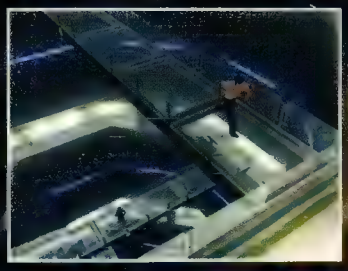
Project Reality, Ultra 64 — все это старые названия, медленно уходящие из памяти, первые обозначения самого амбициозного проекта компании Nintendo, которому, к сожалению, не суждено было реализоваться по полной программе. **Mission: Impossible** — это тоже хорошо знакомое имя примерно тех же времен, многим оно известно как название одной из игр, которая, предполагалось, выйдет одновременно с приставкой 30 сентября 1996 года, в день старта Nintendo 64 в США. MI должен был стать ничуть не менее революционной игрой, чем Mario, в игровом процессе этого сенсационного интерактивного боевика сочетались стрельба и манипуляции предметами, общение с персонажами и множество путей решения одних и тех же задач. Одним словом, видимость того, что **MI** полностью изменит жанр 3D Action, была абсолютной.

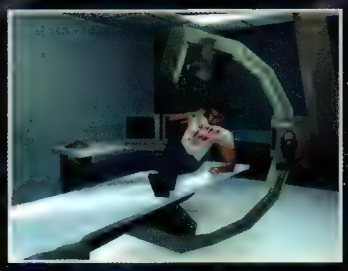
История **MI** — это история самой Nintendo 64, такая же по продолжительности и по драматизму. Проект испытал на себе чрезвычайно долгие сроки разработки, смены команд дизайнеров и издателя, несколько раз находился в состоянии «почти готово» и все равно скатывался в пучину доработок и усовершенствований. В результате **MI** попросту оказался подзабыт, особенно в тот момент, когда весь мир с огромным увлечением играл в другой революционный 3D Action от Rare — великолепный Golden Eye из конкурирующего сериала об агенте 007. Удивительно складываются отношения в игровой индустрии. Суперхит про английского шпиона (Golden Eye) сделали англичане в Rare. А будущий хит про шпиона американского, более того, главного конкурента знаменитого Джеймса Бонда... тоже сделали англичане, но только в Ocean. И вот, весной этого года мы получили радостное известие — MI, оказывается жив, и Infogrames намерена издать игру уже к началу лета. К началу, не к началу, а вот к середине июля она все же добралась до наших приставок. И мы можем посмотреть и оценить то, что с таким трудом создавалось на протяжении трех лет. Кажется, мы уже сказали, что история **MI** весьма похожа на историю самой приставки N64? Это в полной мере подтверждается игрой. Более неоднозначного творения, к которому даже не знаешь, как подойти, история Project Reality еще не видывала.

Mission: Impossible — это не просто игра по фильму (кстати, популярность MI в Америке вызвана даже не фильмом с Томом Крузом образца 1996 года, а двумя суперпопулярными телесериалами с одноименным названием), это, наверное, переосмысление всех идей жанра Action, перенос их в какое-то новое измерение. Мир, построенный разработчиками игры, настолько сложен при достаточно простом построении, что просто поражаешься, как много деталей ухитрились втиснуть в такой маленький картридж.

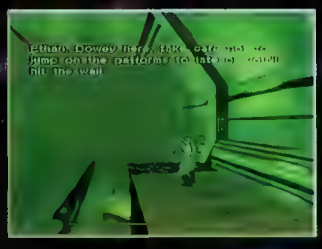
Сюжетная линия раскрывается по ходу игры и в основе своей имеет содержание фильма со множественными дополнениями и изменениями. Ocean явно хорошо потрудились над сюжетом, немного пофантазировали, добавили несколько уровней, которых не было в кино, умело закрутили сюжет именно «под игру» и, в конце концов, без всяких особых технических ухищрений заставили народ играть до потери пульса, тем более, что сам игровой процесс в MI проработан просто-таки досконально. Если вы читали в нашем журнале статьи и Metal Gear Solid от компании Konami, то весьма определенно можете представить себе и содержимое **MI**. Просто в последней беспорядочной стрельбы по живым мишеням, кажется, еще меньше. Иными словами, аудитории Golden Eye и **MI** серьезно различаются, хотя многим кажется, что эти игры практически идентичны. Совсем не так. Там, где бравый Бонд берет в руки винтовку и уничтожает все на своем пути (это совсем не плохо, просто концепция такая), интеллигент Ethan из **MI** прячется за дверями, переодевается, использует свою сноровку, одним словом, делает все, чтобы пробраться во вражеский лагерь незамеченным. И пистолет свой он приберегает лишь для экстренных ситуаций. Которых, впрочем, случается немало. Приятно также и то, что игра в полной мере дает вам возможность не просто побыть в шкуре одного, пусть даже и самого замечательного шпиона, но и почувствовать себя частью крупной организации, с десятками агентов, всегда готовых помочь в сложной ситуации. Такая «командная» игра находит применение в самых неожиданных частях действия. Чтобы, скажем, убрать полдюжины охранников (не надейтесь на Golden Eye'евское везение, здесь это практически стопроцентно смертельно), вы сможете обратиться за помощью к снайперу, засевшему на крыше соседнего здания, и самостоятельно произвести необходимое число точных выстрелов. Каждая миссия разбита на некоторое число заданий, которые необходимо выполнять в определенном порядке, причем многие из них — на время, которого хватает очень ненадолго. Поэтому игровому процессу **MI** свойственная некоторая торопливость, когда вы пытаетесь сэкономить каждую секунду и стараетесь пройти определенные участки пути быстрее, чем это возможно. Разумеется, от такой спешки нельзя ожидать положительных результатов, и здесь игра вполне может дать вам такой источник для раздражения, что буквально







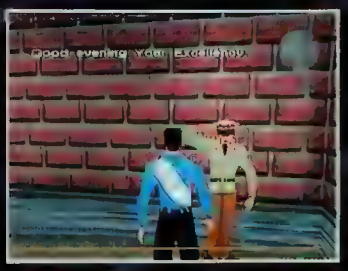
Mission: Impossible получилась странной, и этого не скроешь. Это даже не 3D Action, а скорее, RPG...

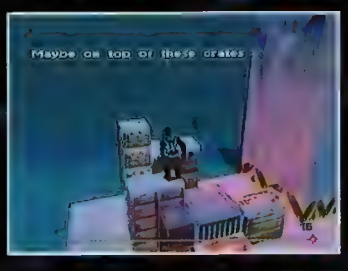


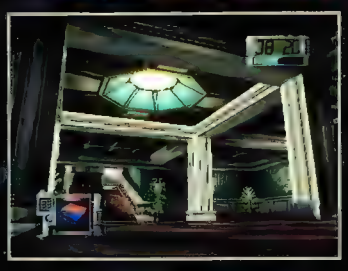
через пару смертей «по неаккуратности» джойстик полетит в экран телевизора, а картридж вместе с приставкой будет разобран до винтика и распылен на атомы. Поэтому особо нервным рекомендовать **MI** все же не стоит. Точно так же, как и тем людям, которые ненавидят торможение полигональной графики при наличии большого количества противников на экране. К сожалению, это именно тот случай. В целом скорость поддерживается на хорошей величине, кадров 25, и показатель этот неизменно снижается, как только на экране оказывается более двух-трех врагов одновременно. Учитывая то, что, по правде говоря, система прицеливания далека от совершенства, бесить подобное обстоятельство будет чрезвычайно сильно. Но самое приятное впечатление от **MI** связано с тем, что игра доставляет огромное удовольствие, предлагая действие вполне сопоставимое с настоящим интерактивным кино. Ocean, похоже, сама того не подозревая, открыла новую страничку в самом спорном жанре компьютерных игр (после весьма интересного подхода к этой же проблеме Square в Parasite Eve и грядущей Final Fantasy VIII). В **MI** мы видим применение совершенно другой концепции. Сколько бы не сравнивали Golden Eye с **Mission: Impossible** (сравнение, как бы его ни повернуть, будет все же не в пользу **MI**), единственным моментом, в котором творение Ocean превосходит детище Rare, это потрясающе воссозданная киношная атмосфера. Вы попросту чувствуете, что находитесь внутри фильма. И за это ощущение простить **Mission: Impossible** можно многое. Правда, прощать там придется весьма значительное количество моментов.

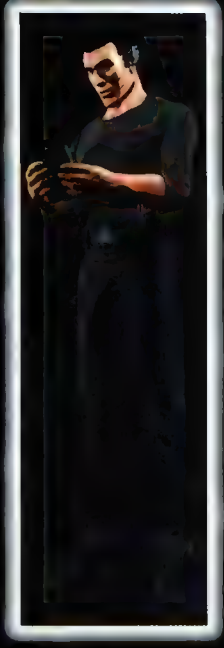
Что бы там ни говорили о важности игрового процесса, его сложности и так далее, внешний вид игры актуален всегда. В **MI** графический движок, по всей видимости, делался еще в далеком 1996 году. Тогда он выглядел грандиозно. К сожалению, от долгих лет лежания на полке видок у него несколько пообтрепался. Графика в игре грубовата, количество текстур недостаточно, на открытых пространствах в глаза бьет чудовищный туман, наподобие того, что мы видели в Turok. Конечно, после блистательной графики Banjo-Kazooie смотреть на блеклую палитру и весьма низкое разрешение **MI** довольно-таки странно. Все дело в том, что это Rare, а не Ocean или еще кто-нибудь являются технологическими гениями Nintendo 64. Хотя может показаться, что за три года создатели **MI** должны были изучить все возможности приставки, но, факт, они даже и не притрагивались к движку все это время. Стоит посмотреть на ранние скриншоты и убедиться в абсолютном тождестве вида трехлетней давности и сегодняшнего. Если Rare уже умудрилась провести три поколения графики на N64, то Ocean все еще топчется в первом — там же, где находятся Super Mario 64 (наконец-то графически начавший устаревать — это через три года после выхода!!!), Blast Corps, Pilot Wings. Хочется по пути заметить, что по-настоящему красивых игр нам на Nintendo 64 ждать, кроме как от Rare, не от кого. Гениального Miyamoto графические изыски, похоже, более не заботят (если уж он камеру в Zelda за несколько лет работы до ума не довел), а кроме самой Nintendo и Rare приличных игр на приставке больше никто, по большому счету, делать не умеет.

Управление в игре также не является особенно сильным местом. Несмотря на то, что в игре, в принципе, утилизирована схема интерфейса Mario 64, для нее она не слишком-то подходит. Да, аналоговый джойстик ведет себя превосходно — герой может бегать, ходить и даже вышагивать в любом направлении. Имеется также кнопка и для прыжков. И еще одна, применяющаяся для использования предметов и различного рода действий. Тоже все замечательно. Для перебора состава inventory применяются желтые кнопки раздела С на джойстике, и тут опять-таки все в порядке. Вы можете весьма быстро и эффективно пользоваться своими предметами, и никаких проблем не возникнет. Однако основная сложность заключается в том, что положение камеры от третьего лица, практически как в Mario, не позволяет вам получить хоть сколько-нибудь удобную панораму для действий, поскольку большая часть заданий будет проводиться внутри помещений (слава Богу, в них не встречается туман). Камера, естественно, при ударе об очередную стенку двигаться дальше не желает, и вам приходится действовать наугад. Двигать же камеру могут лишь кнопки крестовины слева на джойстике, до которых добраться достаточно сложно, поскольку попросту элементарно не хватает рук. Ведь для ведения стрельбы и прицеливания требуются обе руки, а самонаводкой наш герой заниматься не имеет ни малейшего желания, так что проблемы с управлением вам обеспечены.









Значительное количество вопросов вызывает и искусственный интеллект противника. Разумеется, запрограммировать сложные поведенческие модели, как в Trespasser, например, создатели игры не имели ни сил, ни возможностей, однако поведение противников порой достаточно странно. Все дело в том, что Ocean, пойдя по пути наименьшего сопротивления, попросту основали AI на всевозможных ситуациях, и поэтому множество компьютерных охранников реагируют лишь на те ситуации, которые были прописаны в «правилах». Разумеется, в такой сложной и многообразной игре этого оказалось недостаточно, и то тут, то там возникают всевозможные казусы. К примеру, законспирированный агент, чудом пробравшийся в здание врага, надев особую форму и достав какой-нибудь чрезвычайно важный пропуск, наконец-таки попадает в центральный зал военного учреждения. Везде охрана, не спускающая с него глаз. Если, к примеру, достать в этот момент оружие, то вы и глазом не успеете моргнуть, как отправитесь на небеса. А вот если начать, как сумасшедший, прыгать по коридору, бегать и вообще строить из себя идиота, никакой реакции не последует. Недоделки в алгоритме AI чувствуются постоянно. Хотя, конечно, упрекать игру за это было бы несправедливо. В **MI** искусственный интеллект на порядок сильнее, чем во всех 3D-Action на приставке вместе взятых.

Пора подводить итоги. Стоит ли играть в **Mission: Impossible**? Если вас интересует шпионский жанр, если вы никак не можете дождаться Metal Gear Solid, если вы являетесь поклонником Golden Eye и любите по-настоящему интересные игры со множеством свежих находок, то **MI**, несомненно, именно та вещь, которая стоит вашего внимания. Если вас раздражают все перечисленные чуть выше недостатки, а мысль о возможных поисках предметов, мест для их применения и прочих адвенчурных моментах приводит вас в уныние, то игра почти наверняка не понравится. **Mission: Impossible** получилась странной, и этого не скроешь. Это даже не 3D Action, а скорее, RPG, но только без статистики, зато с сильным сюжетом, грамотным построением и необыкновенно интересным и захватывающим действием. Для «шпионера», «зельдиста» или «конамиста» это настоящий подарок. А если нет — придется ждать Perfect Dark. Или MGS на N64.

СИ

Golden Eye, Metal Gear Solid

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

Redneck Rampage Rides Again

Для того чтобы код в игре возымел действие, перед ним следует писать сочетание первых букв названия игры — **RD**.

Hounddog — режим бога.

All — получить все, включая оружие, боеприпасы, **inventory** и ключи.

Meadow### — перепрыгнуть на определенный уровень (# — эпизод, ## — уровень)

Yerat — показывает местоположение.

View — другая камера обзора (этот же код можно активизировать клавишей **F7**).

Time — действие этого кода неизвестно.

Cluck — действие этого кода неизвестно.

Items — получить все предметы.

Rate — показывает скорость вывода кадров.

Skill# — переключения уровня сложности (# — порядковый номер уровня сложности).

Teachers — выводит на экран сообщение «**You were all wrong!**».

Moonshine — немножечко лунного света.

Critters — уничтожение всех монстров на уровне.

Rafael — выводит на экран сообщение «**For you Grandpa!**».

Showmap — показать всю карту.

Elvis — режим бога.

Clip — ходить сквозь стены.

Guns — получить все оружие.

Inventory — получить весь **inventory**.

Keys — получить все ключи.

Joseph — получить мотоцикл.

Tony — действие этого кода неизвестно.

Gary — действие этого кода неизвестно.

Mrbill — действие этого кода неизвестно.

Rhett — летальный исход.

Aaron — «грибной» режим.

Nocheat — режим честности (отключает все коды).

Woleslagle — режим опьянения.

Mikael — получить все предметы.

Greg — получить лодку.

Arijit — получить лодку.

Donut — получить лодку.

Kfc — режим «цыпленка».

Van — действие этого кода неизвестно.

Entrepeneur

Коды действуют только в режиме **single player**.

Чтобы активизировать режим кодов, нажмите клавишу **<Tab>**, наберите код и нажмите клавишу **<Enter>**.

Zeropercentinterest — дает $10,000,000.

Canyouspareadime — дает $100,000,000.

Nomoneydown — дает $100,000,000.

Iseelondoniseefrance — исследование всех регионов.

Feelthatmojorising — дает по 10 единиц каждого ресурса.

Idkfa — дает по 99 единиц каждого ресурса.

Hitmeagain — дает одну действительную карту.

Upmysleeve — дает полный набор карт.

Impressme — текущее расследование проекта мгновенно заканчивается.

Mech Commander

Чтобы активизировать режим кодов, в директории, в которой вы установили игру, следует создать файл, который будет называться **buymechcommnder.2**.

Внимание: если вы не создадите этого файла, коды работать не будут!

Вводить коды нужно прямо в процессе игры.

Lorrie — восполняет запас патронов.

Osmiu — включает/выключает режим бога.

Commandos: Behind Enemy Lines

Миссия Вторая: **4JJXB**

Миссия Третья: **ZDD1T**

Миссия Четвертая: **RFF1J**

Миссия Пятая: **K4TCG**

Миссия Шестая: **MIR4M**

Миссия Седьмая: **7QVJV**

Миссия Восьмая: **K99XC**

Миссия Девятая: **AAAX1**

Миссия Десятая: **JSGPW**

Миссия Одиннадцатая: **CMODD**

Миссия Двенадцатая: **JGHD3**

Миссия Тринадцатая: **PUUWW**

Миссия Четырнадцатая: **WT348**

Миссия Пятнадцатая: **139P0**

Миссия Шестнадцатая: **L9IPV**

Миссия Семнадцатая: **5LJMV**

Миссия Восемнадцатая: **YJOJG**

Миссия Девятнадцатая: **YFCWJ**

Миссия Двадцатая: **GDKWT**

Dominion.

Чтобы активизировать режим кодов в процессе игры, следует нажать на клавишу **<Enter>**, ввести код, а затем вновь нажать на клавишу **<Enter>**.

Lushee — увеличивает количество ресурсов.

Infrared — открывает всю карту.

Combustion — уничтожает все вражеские юниты.

Zipper — быстрая постройка (компьютер также использует этот код).

X-Com: Interceptor.

Нажмите **<Ctrl>** + **<E>**. В знак того, что режим кодов активизирован, вы должны услышать низкочастотный сигнал. После этого можно набирать коды.

Battlecheat — включает режим кодов во время полета.

canttouchthis — неуничтожаемость.

Fillerup — неограниченная свобода передвижения.

Knowitall — все исследования.

Quickbase — завершает строительство всех баз.

Payday — дает деньги.

Motorhead

Коды:

Режим супермашин

В персональных настройках введите в качестве своего имени **Supercars** и команду **Grem**. Камера будет показывать гонку сверху.

Режим суперподвесок

В персональных настройках введите в качестве своего имени **Demon** и команду **Grem**. Теперь ваша машина будет оборудована мягкими подвесками.

Режим оригинальной музыки

В персональных настройках введите в качестве своего имени **G-Ride** и команду **West**. В процессе гонки должна играть прикольная музычка.

Режим лунной гравитации

В персональных настройках введите в качестве своего имени **Buzz Aldrin** и команду **NASA**. Результат превзойдет все ожидания.

Режим суперскорости

В персональных настройках введите в качестве своего имени **Ignition** и команду **UDS**. Суперскорость, она и есть...

Режим мстителя (действует только с 3D-акселератором)

В персональных настройках введите в качестве своего имени **Avenger** и ко-

манду **Zx**. Вместо карты появится довольно уродливый спрайт **Avenger** из древнейшей игры на **ZX-Spectrum**.

Водный режим (действует только с 3D-акселератором)

В персональных настройках введите в качестве своего имени **Ramlosa** и команду **H20.**

Адский режим (действует только с 3D-акселератором)

В персональных настройках введите в качестве своего имени **Lemmy** и команду **Ace**.

Режим TRON (действует только с glide)

В персональных настройках введите в качестве своего имени **tribute to tron**. Векторная графика для любителей экзотики.

Секреты:

Olympos — секретная пещера

После старта езжайте вперед до моста. Как только проедете мост, резко поворачивайте направо и смело езжайте сквозь стену в углу моста. Приедете в секретную пещеру, в которой можно будет полюбоваться на портреты разработчиков и прочие вещи.

Atlantica — секретный предмет

После затянувшегося прыжка, когда слева от вас будут ветряные мельницы, как обычно, поверните налево. На пересечении этого угла и дороги, по которой вы предположительно должны были бы ехать направо, поверните налево в безвыходный на первый взгляд тупик. Развернитесь, когда на экране появится сообщение «**Closed**». Разгонитесь как можно быстрее, но не поворачивайте налево в конце. Вы должны проехать прямо между двумя деревьями и прыгнуть. По идее, вы приземлитесь на крыши домов. Езжайте на вершину правой самой дальней крыши, чтобы активизировать секретный предмет.

Ruhrstadt — секретное сообщение (для фанатов)

Сразу после старта езжайте вперед до города. Внимательно посмотрите налево на ряд дверей под вывеской **Black Lotus.** Подъезжайте вплотную к дверям и остановитесь. На несколько секунд должно появиться секретное сообщение.

NeoCity — Баг?

К сожалению, выяснить, что это такое — баг или шутка разработчиков, совершенно невозможно, но — тем не менее. Сразу после старта разверните машину и езжайте в противоположном направлении. (Если трасса у вас работает в режиме reverse, ничего не получится). Езжайте по трассе, пока ни достигнете резкого поворота направо. Поверните и набирайте скорость. Через некоторое время вы достигните двух трамплинов. Если скорости вам хватит, то вы должны приземлиться уже не на трассу, а на ее крышу. Если вы развернете свою машину и поедете направо, вы сможете немножко полетать...

Deathtrap Dungeon

Коды

Во время игрового процесса введите:

Elvis — бесконечное здоровье.

Help — пауза.

Доступ ко всем уровням:

Для того чтобы играть на всех уровнях, следует внести изменения в файл config.dat. Вместо строки **PROGRESS** введите

PROGRESS 1023.

Это позволит играть вам на всех уровнях в режиме **Single Player.**

M.A.X. 2

Во время игрового процесса введите:

[Maxspy] — увидеть всех врагов и животных.

[Maxstorage] — получить максимум сырья.

[Maxsurvey] — ?

[Maxsuper] — ?

Unreal.

Коды

Коды следует вводить в консоли, которая вызывается клавишей <~>.

ALLAMMO — дает 999 боеприпасов для всех видов оружия, которые у вас уже есть.

FLY — позволяет летать.

GHOST — позволяет гулять сквозь стены.

WALK — отменяет режимы **FLY** и **GHOST**.

GOD — неуязвимость.

INVISIBLE — невидимость.

KILLPAWNS — убить всех монстров.

SUMMON — вызывает предметы. Например:

SUMMON EIGHTBALL

SUMMON FLAKCANNON

SUMMON NALI

SUMMON DISPERSIONPISTOL

SUMMON AUTOMAG

SUMMON STINGER

SUMMON ASMD

SUMMON RAZORJACK

SUMMON GESBIORIFLE

SUMMON RIFLE

SUMMON MINIGUN

SUMMON SKAARJWARRIOR

Список карт (название карты — название файла)

Castle (intro movie) — Unreal

Vortex Rikers — Vortex2

NyLeve's Falls — NyLeve

Rrajigar Mine — Dig

Depths of Rrajigar — Dug

Sacred Passage — Passage

Chizra-Nali Water God — Chizra

The Ceremonial Chambers — Ceremony

Dark Arena — Dark

Harobed Village — Harobed

Terraniux Underground — TerraLift

Terraniux — Terraniux

Noork's Elbow — Noork

Temple of Vandora — Ruins

The Trench — Trench

ISV-KRAN deck 4 — IsvKran4

ISV-KRAN decks 3 & 2 — IsvKran32

ISVDECK1 — IsvDeck1

Spirevillage — SpireVillage

The Sunspire — TheSunspire

Gateway To Na Pali — SkyCaves

Na Pali Haven — SkyTown

Outpost 3J — SkyBase

Velora Pass — VeloraEnd

Bluff Eversmoking — Bluff

Dasa Mountain Pass — DasaPass

Cellars at Dasa Pass — DasaCellars

Serpent Canyon — NaliBoat

Nali Castle — NaliC

Demonlord's Lair — NaliLord

Demon Crater — DCrater

MotherShip Basement — ExtremeBeg

MotherShip Lab — ExtremeLab

MotherShip Core — ExtremeCore

Skaarj Generator — ExtremeGen

Illumination — ExtremeDGen

The Darkening — ExtremeDark

The Source Antechamber — ExtremeEnd

The Source — QueenEnd

Ending Sequence (movie) — endgame

СИ

Vigilante 8

Все арены и персонажи

1. войдите в опцию **'Game Status'**.

2. нажмите ✕, а затем ○, чтобы ввести пароль.

3. введите **WMNNWLHTSCUCLH**

Дополнительные коды

Выберите любого героя и введите нужный вам пароль. Если все будет сделано правильно, то вы услышите возглас **'funky!'**

Большие колеса: **MONSTER_WHEELS**.

Усовершенствованная самонаводящаяся ракета: **DEADLY_MISSILE**.

Низкая гравитация: **REDUCE_GRAVITY**.

Без врагов: **GO_SIGHTSEEING**.

Невидимость: **I_WILL_NOT_DIE**.

Просмотр заставок: **SEE_ALL_MOVIES**.

В режиме двух игроков выбор одинаковых средств передвижения: **SAME_CHARACTER**.

Самый сложный режим: **HARDEST_OF_ALL**.

Все специальные движения для всего оружия. Эти коды работают только в том случае, если у вас достаточно патронов.

Interceptor Missiles:

#1: **Halo Decoy**

⇧ - ⇧ - ⇩ - выстрел из пулемета (**R2**) (стоимость: 2 ракеты)

#2: **Afterburner**

⇧ - ⇧ - ⇧ - **R2** (стоимость: 2 ракеты)

Bull's Eye Rockets:

#1: **Road Runner**

⇧ - ⇧ - ⇩ - **R2** (стоимость: 2 ракеты)

#2: **Stampede**

⇧ - ⇩ - ⇧ - **R2** (стоимость: 1-5 ракет)

Sky Hammer Mortar:

#1: **Turtle Turnover**

⇩ - ⇩ - ⇩ - **R2** (стоимость: 2 снаряда)

#2: **Crater Maker**

⇩ - ⇩ - ⇧ - **R2** (стоимость: 1-5 снарядов)

Bruiser Cannon:

#1: **Cow Puncher**

⇩ - ⇧ - ⇩ - **R2** (стоимость: 2 снаряда)

#2: **Buckshot**

⇩ - ⇧ - ⇧ - **R2** (стоимость: 1-6 снарядов)

Roadkill Mines:

#1: **Bear Hug**

⇦ - ⇨ - ⇩ - **R2** (стоимость: 2 мины)

#2: **Cactus Patch**

⇦ - ⇨ - ⇧ - **R2** (стоимость: 1-6 мин)

Road Rash 3D

Слезть с мотоцикла

Для начала остановитесь. Теперь нажмите **L1**, **R1** и ⇧. Вы можете немножко погулять на своих двоих.

Cardinal Syn

Играть за полубоссов

Обычно, для того чтобы получить себе полубосса, вам нужно просто пройти игру соответствующим персонажем. Однако с помощью нижеприведенных кодов вы можете сделать это намного проще. Чтобы они заработали, просто введите их на экране с надписью **'Press Start'**.

Kahn: ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, △
Stygian: ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, △
Redemptor: ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ○
Juni: ⇧, ⇦, ⇦, ⇧, □
Mongwan: ⇩, ⇩, ⇩, ⇧, △
Vodu: ⇦, ⇦, ⇦, ⇧, ○
Bimorphia: ⇨, ⇨, ⇨, ⇩, □
Moloch: ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, □

Dead Ball Zone

Все секреты

На экране выбора языка высветите итальянский и зажмите на восемь секунд **R1** + **L2** + ⇧ + □.

Теперь вам станут доступны все стадионы и команды.

Ghost In The Shell

Выбор миссии и просмотр заставок

На главном меню быстро введите:

R2, **R1**, □, □, ⇧, ⇩, □, □, **R2**, **R2**.

Если все сделано правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Теперь вы можете выбрать себе любую миссию и просмотреть все заставки.

Three Lions

Тайные команды

На экране выбора команды введите следующие коды для получения нужного вам результата. Соответствующие команды можно будет затем найти в новой категории **'secret'**.

England 1966: **L1**, **L1**, **L1**, ⇨.
Brazil 1970: **R1**, **R1**, **R1**, ⇨.
Die Mannschaft: **R2**, **R2**, **R2**, ⇨.
All-Time: **L2**, **L2**, **L2**, ⇨.

Mortal Kombat 4

Секретное меню

В меню опций высветите или войдите в **Vs Screen Enabled** и затем нажмите блок+бег на 10 секунд. После этого должно появиться секретное меню.

Играть за Goro

Пройдите игру персонажем **Shinnok**, затем вернитесь на экран выбора персонажа и выберите спрятанную опцию внизу экрана. Теперь нажмите три раза ⇧, один раз ⇦, а затем вместе блок и бег.

Играть за Noob Saibot

Пройдите игру за **Reiko**. Теперь начните игру для двоих и введите **Kombat Kode 012-012**. Выйдите из режима игры вдвоем и войдите в окно выбора персонажа. Выберите там спрятанную опцию и нажмите 2 раза ⇧ и один раз ⇦, а затем вместе блок и бег.

Kombat Kodes

123 123 — победа одним ударом
012 012 — режим **Noob Saibot**
020 020 — кровавый дождь
050 050 — взрывоопасный Kombat
002 002 — оружие из рук не выбивается
100 100 — отключить броски
010 010 — выключить максимальный ущерб здоровью
110 110 — отключить броски и макс. Ущерб здоровью
111 111 — бесплатное оружие в случайном порядке
222 222 — начать игру со случайным оружием
333 333 — **Randper Kombat**
444 444 — начать игру с оружием
555 555 — много разного оружия
666 666 — беззвучный бой
321 321 — большие головы

Выбор уровня

011 011 — **Goro's Lair (Spike Pit)**
022 022 — **The Well (Scorpion's Stage)**
033 033 — **Elder God's (Blue Face)**
044 044 — **The Tomb Stage**
055 055 — **The Rain Stage**
066 066 — **Snake Stage**
101 101 — **Shaolin Temple**
202 202 — **Living Forest**
303 303 — **Prison (Fan Stage)**
313 313 — **Ice Pit**

Зеркальные уровни

Высветите уровень и зажмите **L1** + **L2**, а затем нажмите ✕.

Веселые звуки

Начните игру для нескольких человек. Нажмите ✕, △, ○ или □ на джойстике, который не участвует в игре.

Все герои и уровни

Вытащите из приставки все карточки памяти. Зажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** на втором джойстике, когда замерцает экран непосредственно перед появлением логотипа **Hot Shots** во время загрузки игры. Держите эти кнопки зажатыми и нажмите ⇧, ⇧, ⇩, ⇧, ⇦, ⇨, ⇨, ⇦, ⇧, ⇧, ⇩, ⇧, ⇦, ⇨, ⇨, ⇦ на втором джойстике пока двигается логотип **Hot Shots**. Правильность ввода кода будет подтверждена соответствующим звуком.

Играть разными руками

Высветите персонаж и зажмите **L1**, а затем нажмите ✕.

Theme Hospital

Выбор уровня

2: ✕, ○, □, △, △, ○, □, ✕
3: ○, ○, △, □, ✕, △, ○, △
4: □, △, ○, □, ✕, ✕, △, ○
5: ○, △, □, ○, ✕, △, ○, □
6: □, △, □, ○, ✕, □, ✕, ○
7: □, △, △, ○, ✕, □, △, ○
8: △, □, ○, △, ○, □, ✕

СИ

SPICE WORLD™

SONY

PlayStation

PAL

NINTENDO 64

КОДЫ СЕКРЕТЫ

Banjo-Kazooie

20 золотых перьев

Идите к входу в **Rusty Bucket Bay**. Справа вы увидите пещеру с тремя трубами. Сломайте ту, которая посередине, и войдите в нее. У входа вы увидите выключатель, нажав на который, можно поднять уровень воды. После того, как вы нажмете на этот выключатель, вам придется быстро бежать направо. В пещере справа от вас вы найдете третью магическую книгу, которая даст вам код **«GOLDFEATHERS.»** Его нужно будет ввести в **Sandcastle** на уровне **Treasure Trove Cove**.

100 красных перьев (REDFEATHERS)

Введите код **«REDFEATHERS»** в мире **Treasure Trove Cove** на уровне **Sand Castle Floor** после вашего «разговора» с магической книжкой на уровне **Mad Monster Mansion.** Для того чтобы добраться до этой книжки, пусть **Mumbo Jumbo** превратит вас в тыкву на уровне **Mad Monster Mansion.** После этого идите вверх по тропинке, где дует ветер, туда, где вас ждет **Brentilda.** Теперь войдите в небольшую пещерку и идите по ней, пока ни встретите эту книжку.

200 яиц (BLUEEGGS)

Для того чтобы получить 200 яиц, идите в **Bubblegloop Swamps** и превратитесь в крокодила. Выйдите из уровня и поверните налево (для **Banjo** это будет направо). Затем войдите в трубу, которая ведет к карте заснеженного мира. В том месте войдите в трубу на вершине холма. Там-то вы и найдете еще одну книжку и новый код **BLUEEGGS,** который надо ввести там же, где и предыдущие 2 кода.

Большеголовый Banjo

Войдите в дом **Banjo** Нажмите на верхнюю кнопку **C** и посмотрите на картину с бутылками. Если это не *получится с первого раза, попробуйте* посмотреть с другой позиции. Если у вас будет кусок головоломки из песочного замка в мире **Treasure Trove Cove**, то вам предложат немного поиграть В том случае, если вам удастся решить первую головоломку, то вам дадут код

BOTTLESBONUSONE

Только после этого вы можете вернуться в **Treasure Trove Cove** и ввести его. Если же вы захотите отменить этот или любой другой код, введите там же **NOBONUS**

Большие руки и ноги

Войдите в дом **Banjo** и посмотрите на картину с бутылками с помощью верхней кнопки **C**. Он начнет говорить. Решите первую и вторую головоломки, и вам дадут код

BOTTLESBONUSTWO.

После этого его можно ввести там же, где и обычно.

Kazooie с большой головой и крыльями

Войдите в дом **Banjo** и посмотрите на картину с бутылками с помощью верхней кнопки **C**. Он начнет говорить. Разрешите первую, вторую и третью головоломки, и вам дадут код

BOTTLESBONUSTHREE.

После этого его можно ввести там же, где и обычно.

Длинный тощий Banjo

Войдите в дом **Banjo** и посмотрите на картину с бутылками с помощью верхней кнопки **C** Он начнет говорить. Решите первые четыре головоломки, и вам дадут код

BOTTLESBONUSFOUR.

После этого его можно ввести там же, где и обычно.

Большие руки и ноги + длинный Banjo

Войдите в дом **Banjo** и посмотрите на картину с бутылками с помощью верхней кнопки **C**. Он начнет говорить. Разрешите первую, вторую, третью, четвертую и пятую головоломки, и вам дадут код

BOTTLESBONUSFIVE.

Теперь введите его там же, где и предыдущие коды.

Гигантский Banjo-Kazooie

Войдите в дом **Banjo** и посмотрите на картину с бутылками с помощью верхней кнопки **C**. Он начнет говорить. Разрешите первую, вторую, третью, четвертую, пятую и шестую головоломки, и вам дадут код

BIGBOTTLESBONUS.

После этого его можно ввести там же, где и обычно.

Banjo-Kazooie в виде стиральной машины

Войдите в дом **Banjo** и посмотрите на картину с бутылками с помощью верхней кнопки **C**. Он начнет говорить. Разрешите все шесть головоломок Тогда вам скажут, что больше решать уже нечего, но это наглое вранье. Вернитесь к этому занятию снова и решите последнюю головоломку. После этого вам дадут код

WISHYWASHYBANJO

Введите его там же, где и всегда.

Глюк с Beaver's Rock

На самом первом уровне (**Sping Level**), куда вы можете попасть в местности под названием **Click Clock Wood**, вы можете разбить камень, закрывающий вход в нору **Beaver'a** и насладиться затем несколькими «глюками» в игре. Для этого нужно встать на выступ над этим камнем и, под нужным углом (немного вправо от камня), кинуть в него несколько яиц Если все вы сделали правильно, то камень будет разбит, а вы сможете войти в пещерку, которая за ним скрывалась.

Off-Road Challenge

Трасса Flagstaff

На экране выбора трассы зажмите на крестовине влево и нажмите кнопку L. Теперь вам будет открыт доступ к трассе **Flagstaff**. Чтобы на ней прокатиться, высветите трассу **Mojave**, зажмите **Z** и нажмите газ.

Трасса El Cajon

На экране выбора трассы зажмите на крестовине вверх и нажмите одновременно кнопки **L** и **R**. Теперь вам будет открыт доступ к трассе **El Cajon**. Для того чтобы на ней прокатиться, высветите трассу **El Paso**, зажмите **Z** и нажмите на газ.

Трасса Guadalupe

На экране выбора трассы зажмите на крестовине вниз и нажмите кнопку **R.** Теперь вам будет открыт доступ к трассе **Guadalupe**. Для того чтобы на ней прокатиться, высветите трассу **Vegas**, зажмите **Z** и нажмите на газ.

Monster Trucks

Чтобы получить в свое распоряжение эти гигантские грузовики, на экране выбора средства передвижения просто нажмите соответствующую кнопку.

Punisher: Нижняя **C**
4x4 **Monster**: Верхняя **C**
Thunderbolt: Левая **C**
The Crusher: Правая **C**

Forsaken 64

Бесконечное ускорение

Когда появится надпись «**Press Start**», быстро введите следующую комбинацию: **B, B, R**, вверх, **L**, вниз, верхняя **C**, левая **C**

Психоделический режим

Когда появится надпись «**Press Start**», быстро введите следующую комбинацию: **A, R, L, R**, верхняя **C**, левая **C**, нижняя **C**.

Векторный режим

Когда появится надпись «**Press Start**», быстро введите следующую комбинацию. **L, L, R, Z, L, R**, верхняя **C**, правая **C**

Кровь

Когда появится надпись «**Press Start**», быстро введите следующу комбинацию: **Z**, вниз, верхняя **C**, четыре раза левая **C**, нижняя **C**.

C

НЕБОЛЬШОЕ ВСТУПЛЕНИЕ

Прежде чем приступить к конкретизированному описанию, несколько слов обзорного характера. Как бы всеобъемлющи ни были бы пресс-релизы, сколько бы содержательными ни являлись анонсы и интервью, единственной настоящей проверкой всегда становится только полноценная версия самой игры. Мы уже не раз упоминали на страницах нашего журнала об игре **Wargames**, в 25 номере сему творению было даже выделено место в разделе «ХИТ?», что говорит о немалых амбициях игры. Итак, глядя на релиз, можно изложить некоторые соображения по поводу вопроса «Хит, или не хит?».

Итак, что мы имеем? Игра достаточно неординарна, хотя жанровая принадлежность лепит на нее позорное клеймо «клон»; интересные графические находки, но которые уже применялись в отдельных играх; совершенно нестандартные юниты в массе самых что ни на есть стандартных и так далее. Такие вот противоречия. В каком-то смысле Wargames можно назвать благодатным цветком, взошедшим на неблагодатной почве real-time стратегий. На данный момент игра заслуживает твердой «четверки», если пользоваться школьным рейтингом, или где-то семи с половиной — восьми баллов, по нашей шкале выставления оценок. Эх, появись Myth раньше Total Annihilation, а Wargames — раньше Myth, рейтинги были бы совершенно иными.

В общем, Wargames весьма занятная игрушка, но из-за чрезмерного количества конкурентов и слишком уж высокой потрепанности названия жанра ей не суждено греметь на весь мир. Тем не менее, можно с уверенностью говорить, что ценители никогда не пропустят ее, благо техническая реализация Wargames находится на самом высоком уровне, а отдельные решения наверняка войдут в анналы игровой индустрии. Все здорово, но ценность для жанра, увы, невелика.

Все, с вводной частью закругляемся. Предыстория и прочий антураж уже были достаточно подробно рассмотрены в вышеназванной статье, поэтому опускаем интерлюдии и переходим к делу.

ИНТЕРФЕЙС

Управление в игре весьма тривиальное и достаточно удобное, в целом все в рамках стандартных real-time стратегий. Выделение юнитов осуществляется левой кнопкой мыши, с нажатым ctrl — добавить подразделение к группе. Запоминание групп производится сочетанием клавиш ctrl+1..9, а вызов — просто клавиша 1..9 (простите, если для вас это очевидные вещи).

Угол наклона и масштаб лучше всего установить один раз (тем паче, что число положений камеры ограничено), а потом вертеть ее мышкой, удерживая правую кнопку.

Для вызова меню какого-либо юнита достаточно щелкнуть на нем правой кнопкой мыши. После этого выбирайте нужный пункт. Возможно появление дополнительного подменю, например, при отдаче конструктору команды build (строить) появится список доступных для постройки сооружений.

ВРАЖДУЮЩИЕ СТОРОНЫ

В общем и целом, юниты противоборствующих сторон не так уж и сильно разнятся. Это не StarCraft, с его принципиально разными расами. Примерно девяносто пять процентов юнитов отличается лишь внешним видом и названием, но есть, конечно, и уникальные подразделения. То же касается и сооружений. Аналогии, надеемся, вы легко увидите сами.

ПЕХОТА

INFANTRY

Пехота. Откровенно слабый и никчемный юнит. Безумно слаб как в обороне, так и в атаке. Единственный плюс — так это низкая стоимость, поэтому, в принципе, можно наштамповать (точнее наклонировать) уйму пехотинцев и отправить их на серьезные боевые задания. Вопрос только, нужно ли это кому-нибудь?

BAZOOKA TROOP

Ребята с шайтан-трубой. Гораздо более эффективное подразделение, нежели обычная пехота. Обладают слабой броней, но зато весьма сильны в атаке. Пяток-другой солдат с базуками способны превратить в груду металла хорошо бронированную технику противника, особенно маломаневренную. Можно использовать эти юниты и против пехоты, но уже с меньшей эффективностью.

GRENADIERS

Гренадеры. Весьма перспективные войска на протяжении первой трети игры. Взрыв гранаты наносит больше разрушений, нежели выстрел из базуки, но по дальности атаки гренадеры, разумеется, базукам уступают. Большой плюс гренадеров — возможность «расчистить» какой-нибудь завал или, при необходимости, «организовать» проход для остальных частей.

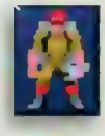
EM TROOPS

Войска с электромагнитным оружием. Достаточно любопытные войска. На первый взгляд, кажутся малопривлекательными из-за высокой стоимости и не слишком уж высокой эффективности при атаке большинства целей. Но их конек — это дроиды. Электромагнитный импульс их пушек в один момент превращает дроидов в кипящий металл.

SAPPER

Сапер. Дороговат, но зато весьма эффективен. Этот юнит является «изюминкой» игры, умелое применение его способностей здорово скрасит вам жизнь на любом этапе игры. Сапер на то и сапер, чтобы вовсю работать с минами, причем, в данном случае возможны самые разнообразные манипуляции — закладка мин, разминирование, подрыв вражеских зданий и пр. Но учтите, этот спец оказывается весьма беззащитным и пасует при малейшей атаке противника, следовательно, старайтесь всегда обеспечивать ему должное прикрытие.

CONSTRUCTOR



Конструктор. Он же крестьянин, он же пеон, он SCV, он же... и т.п. Основное призвание — чинить и строить, причем, как сооружения, так и технику (только починка). Для повышения эффективности (читай, скорости) можно направлять несколько (до шести) конструкторов на одно и то же задание. Это хорошие новости. А плохие — уязвим даже для легкого порыва ветра.

SPECIAL FORCES

Войска специального назначения. Красавцы. «Выносят» пехоту противника одним выстрелом из снайперской винтовки. Чем-то напоминают коммандос и C&C. Кроме того, эти молодцы могут захватывать нейтральные и вражеские здания. Наконец, в режиме медленного движения они практически невидимы для врага. Обнаружить их могут в этом случае только с очень близкой дистанции.

HACKER

Хакеры. Медленные и уязвимые, но столь необходимые любому обществу. В том числе военному. В данном случае хакеры станут для вас источником дохода — направьте их, к примеру, в компьютерный центр, и они займутся своим привычным делом — переводом средств на ваши счета.

СОВЕТЫ, КОММЕНТАРИИ, ПОЯСНЕНИЯ

1. Пожалуй, самым важным в игре является отсутствие возможности сохраниться во время миссии. Нельзя сказать, что это прямой недостаток игры, нам, например, это по душе. Сохранение происходит автоматически после прохождения этапа. Такой подход весьма сильно стимулирует и подогревает интерес к игре. Хотя и немного раздражает начинать, зачастую, по пять-шесть раз один и тот же этап.
2. По ходу пьесы, т.е. миссии, вам будет посылаться электронная почта. Ее содержание, как правило, содержит указания по дальнейшему прохождению этапа; например, готовьтесь к текстам следующего содержания: «В северо-восточной части находится вражеская база, для обеспечения успеха операции по высадке десанта необходимо полностью ее уничтожить» и т.п.
3. Теперь немного практики. Мобильные радарные установки, MASH и другие беззащитные, на первый взгляд, рода техники, на самом деле не так уж и беззащитны. Они вполне могут справиться с пехотой противника, просто-напросто раздавив ее. Естественно, что танки, шагающие роботы и пр. также с успехом могут применять эту тактику.
4. Весьма опасными для пехоты оказываются спецвойска и уничтожители (NORAD и WOPR соответственно). Единственным выстрелом они мгновенно уничтожают солдата противника. Старайтесь выходить на них бронетехникой, иначе глазом не успеете моргнуть, как останетесь без половины пехоты.
5. Ключ к успешному прохождению любого этапа кроется в максимально быстром развитии базы и в успешных на-

чальных боевых действиях. Сооружения (не считая защиты периметра) возводятся достаточно скоро. Главное - выдержать первую волну атак и обеспечить прикрытие десанту (а это, как правило, беззащитные хакеры и/или конструкторы). Если устояли, то половина этапа в кармане.

6. Как ни странно, но если взрыв вражеского снаряда произошел хотя бы в миллиметре от вашего юнита, то последнему не причиняется ни малейшего вреда! На базе этого можно построить неплохую тактику уничтожения бронированной техники противника - бегаем шустрым слабеньким юнитом вокруг танка или шагающего робота, а в это время прикрытие (сторожевые башни или другие юниты) спокойно уничтожают противника. Обычно эта схема работает и весьма выручает при нехватке ресурсов или при необходимости выиграть время.

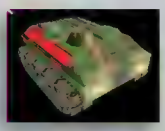
7. Очень рекомендуем поактивнее использовать для управления клавиатуру. «Запоминайте» отряды комбинацией ctrl+цифра - это сильно облегчает жизнь. Если вам показался неудобным поворот карты с помощью правой кнопки мыши, то есть и альтернативный клавиатурный вариант - клавишами «Q» и «W», соответственно, для вращения против часовой стрелки и по часовой стрелке.

8. Где-то треть этапов (4-5 начальных) можно легко пройти, используя метод грубой силы. Быстро штампуется гигантская армия - и вперед, к победе и славе.

9. Проблемы с финансами? Ищите коммуникационный центр. Без него вам не светит победа, так как начальные финансы очень быстро

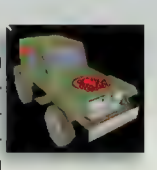
НАЗЕМНАЯ ТЕХНИКА

APC



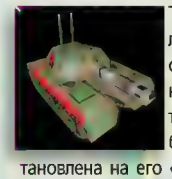
БМП. Основное предназначение — мобилизация пехоты и других слабозащищенных подразделений через вражескую территорию. Вместимость — до шести юнитов. Идеальный вариант для быстрой и относительно надежной мобилизации войск, но прикрытие не помешает.

JEEP



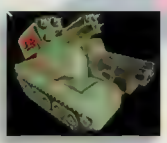
Джип. Потрясающая проходимость и бешеная скорость делают джип идеальным средством для разведки территории. Правда, разведка боем исключается, так как из вооружения на джипе присутствует лишь пулемет, а броня защитит лишь от обычных пуль. Но зато какая скорость!

DRAGOON TANK



Танк-драгун. Костяк любой уважающей себя армии. Конечно, ему нехватает той колоссальной брони, которая установлена на его «старших братьях», да и скорость не та. С другой стороны — вполне симпатичная цена, а в большом количестве танки-драгуны легко «выносят» даже весьма сильные армии противника.

SLAYER TANK



Танк-убийца. Вполне оправдывает свое название — отличная броня и огромная огневая мощь. В общем, всем хорош, хотя и не из дешевых вариантов.

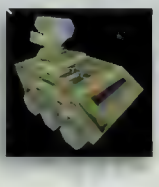
HOVER TANK

Парящий танк. Легкая броня и относительно слабая огневая мощь делают этот танк не слишком уж опасной игрушкой в открытом бою. Зато отменная скорость и возможность «лазать» по горам делают его очень ценным. В умелых руках такие танки вполне способны разбить большие силы врага, не получив при этом даже легких повреждений. Но, повторимся, для этого необходимы умение и сноровка.

MISSILE TANK

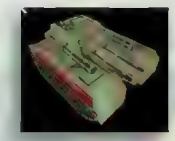
Ракетный танк. Идеален для атак целей, находящихся на значительном расстоянии, головная боль бункеров и защитных башен. Всего один ракетный танк быстро сносит даже хорошо укрепленные башни. Но не спешите штамповать энное количество этих смертоносных машин — вблизи они совершенно беззащитны, хотя всегда и пытаются отойти на расстояние выстрела. Далее, практически бесполезны при атаке быстродвижущихся целей, так как стрельба на упреждение невозможна. В общем, ракетный танк — отличная штука, но при условии достойной поддержки.

MOBILE SAM



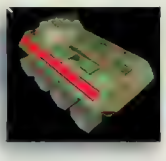
Мобильный комплекс ПВО. Отличный вариант для прикрытия войск от вражеских атак с воздуха. Но имеет и ряд недостатков — ограниченный минимальный радиус поражения, слабая защищенность от атак наземных юнитов.

GLADIATOR



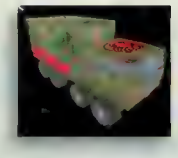
Установка Гладиатор. Очень полезное дополнение к мобильному комплексу ПВО. Гладиатор отражает атаки вражеских воздушных юнитов на близком расстоянии (мертвая зона для MOBILE SAM) и может также дать достойный отпор наземным подразделениям противника.

OTTER



Выдра. Почему именно выдра? А потому, что этот юнит может легко передвигаться по любому виду территории. Но эта особенность требует больших жертв, в итоге юнит обладает слабой броней, никчемным вооружением и может перевозить лишь до трех пехотных подразделений.

MOBILE RADAR

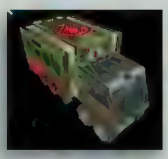


Мобильная радарная установка. Глаза и уши вашей армии. Позволяет засечь как наземные, так и воздушные подразделения врага на приличной дистанции. Не вызывает сомнений, что это один из самых важных юнитов в игре.

STEALTH LASER

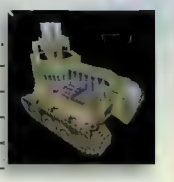
Лазер-танк класса «стелс». Высокотехнологичный преемник обычного среднего танка. Лазерное оружие, установленное на его борту, очень эффективно против всех наземных юнитов. Главная прелесть заключается в возможности перехода в «стелс» режим, что обеспечивает ему полную невидимость для вражеских войск.

M*A*S*H



Мобильный медицинский комплекс. Отличная штука, с помощью которой можно лечить раненых, не прибегая к услугам клонирующего оборудования. Медицинский комплекс особенно полезен при ведении боевых действий вдали от базы, но примите во внимание высокую стоимость M*A*S*H и его полную беззащитность.

M.O.L.E. BOMB



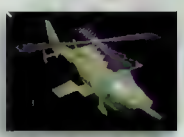
Мобильная бомба. Любопытное оружие, но весьма хлопотное в обращении. Действует следующим образом — закапывается в землю и роет нору(!), пока ни добирается таким образом до цели. После чего следует мощный взрыв, наносящий повреждения в радиусе нескольких условных единиц.

ВВС

EAGLE

Вертолет «Игл». Основное предназначение данного геликоптера — уничтожать вражеские подводные лодки. Отличная скорость и низкая цена делают его весьма привлекательным в любых ситуациях военного времени.

GUNSHIP



Вертолет «Ганшип». Он самый. Великолепная скорость, достойная огневая мощь, весьма нехилая броня делают этот вертолет универсальным для любых операций. Ганшип — гроза всех типов юнитов, единственная оговорка — ограниченный запас топлива.

TRANSPORT CHOPPER

Транспортный геликоптер. Воздушный аналог APC. Для него не проблема труднопроходимые территории, но ПФО и ВВС противника представляют весьма серьезную угрозу. Идеальным прикрытием для транспортов являются Ганшипы.

AVENGER

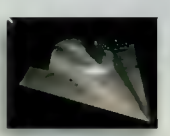
Мститель. Красивое название для, в общем-то, не самого лучшего представителя ВВС. Очень легкая броня, но высочайшая скорость и самонаводящиеся ракеты. Все здорово, если успеет эти ракеты по цели отпра-

вить. Назад обычно не возвращаются. Действительно мстители-камикадзе.

SPY PLANE

Самолет-шпион. Из-за своей огромной скорости недосягаем для средств ПВО противника. Успешно применяется для разведывательных целей. Единственная угроза — скоростные вражеские ВВС.

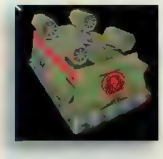
STEALTH BOMBER



Бомбардировщик класса «стелс». Крайне эффективен против зданий и больших скоплений войск противника. Делает над целью два захода, при этом сбрасывая приличное количество бомб, обеспечивающих высочайший убойный потенциал.

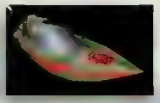
ВМС

LANDING CRAFT



Десантное судно. Эквивалент APC для военно-морских сил. Может служить водным транспортом для группы из шести пехотинцев или одной единицы техники. Обладает неплохой скоростью, но посредственной броней.

PATROL BOAT



Патрульная лодка. Эквивалент джипа с учетом поправки на среду обитания. Обладает самой высокой скоростью и с успехом применяется для разведывательных операций. При необходимости может постоять за себя, так как несет на борту пулемет и обладает средней броней.

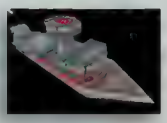
DESTROYER

Уничтожитель. Прямичком из WarCraft II ;-). Просим любить и жаловать — неплохая канонерская лодка. Несет на борту два достаточно мощных пулемета, а также набор тепловых ракет, входящих в небольшой комплекс ПВО.

BATTLESHIP

Боевой корабль. Опять же из вышеназванной игры... Король водных просторов в игре. Легко отправляет на дно корабли противника, представляет, кроме того, угрозу и для наземных юнитов. Уязвимые места — воздушные и подводные атаки. В этом плане BATTLESHIP'у необходимо должное прикрытие.

MINESWEEPER



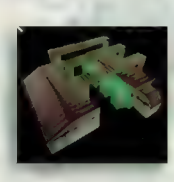
Минер. В целом, эквивалентен наземному саперу. Способен устанавливать и убирать противокорабельные мины. Минер оснащен сонаром, поэтому легко обнаруживает подводные лодки. Но, увы, не может справиться даже с самой незначительной угрозой.

SUBMARINE

Подводная лодка. Королева морских глубин. После погружения субмарина может быть обнаружена лишь минерами и противоподлодочными вертолетами. Но при пуске ракет малой дальности подводная лодка должна обязательно всплыть на поверхность. В это момент она весьма уязвима.

СООРУЖЕНИЯ

CLONING FACILITY

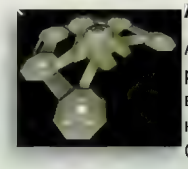


Оборудование для клонирования. Здесь применяется генная инженерия для производства пехоты и аналогичных ей юнитов. Естественно, с помощью генной инженерии невозможно создавать технику.

HELICOPTER PAD

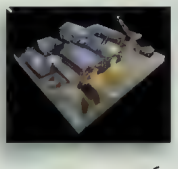
Площадка для вертолетов. Сюда слетаются все транспорты, переносящие дружественные подразделения. Здесь можно заказать (не бескорыстно, разумеется) боевую технику.

AIRFIELD



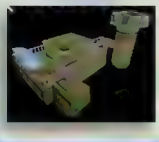
Аэродром. Оборудован шестью взлетно-посадочными полосами. Сюда будут периодически прилетать ваши самолеты для пополнения запасов топлива. Здесь же можно строить самолеты.

HARBOR



Гавань. Эквивалент аэродрома для морской техники. Правда, кроме производства, здесь можно еще и производить починку кораблей и субмарин.

ADV HELIPAD



Усовершенствованная вертолетная площадка. Используя самые современные технологии, это сооружение даст вам доступ к более совершенной технике, нежели обычная посадочная площадка. Обязательно обзаведитесь этим зданием, как только подвернется возможность.

GUARD TOWER

Защитная башня. По своей сути представляет долговременную огневую точку, где может находиться до шести юнитов любого типа. Обеспечивает дополнительную защиту и большую дальность стрельбы. Весьма серьезное препятствие на пути врага.

ROBO-TURRET

Автоматическая защитная башня. Полностью автоматизирована и самодостаточна. На вооружении состоит скорострельный минипулемет, способный атаковать как наземные, так и воздушные цели. В меру эффективна, но зато нетребовательна. Рекомендуется для надежной защиты устанавливать блок подобных сооружений.

ANTI-MISSILE TURRET

Противоракетная башня. Достойный ответ на крупные успехи W.O.R.P. в области усовершенствования крылатых ракет. Противоракетная башня использует конденсированные микроволновые лучи, которые приводят в полную негодность всю электронику ракеты. После этого ракета противника не представляет реальной опасности.

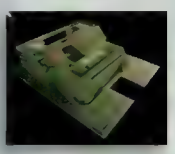
SANDBAG WALL

Стена из мешков с песком. Оружие наших дедов, которое, похоже, никогда не выйдет из моды по причине своей эффективности. Конечно, полностью остановить толпу врага не сможет, кое-какой выигрыш по времени, безусловно, даст.

FORCE FIELD

Силовое поле. А это уже из разряда современных защит. С помощью этого сооружения можно обеспечить надежную защиту достаточно большого периметра. Выдерживает большое количество попаданий и способно мгновенно уничтожать пехоту. Единственный недостаток — долгострой.

COMMAND CENTER



Командный центр. Здесь творят свои темные дела хакеры. Обязательно направьте сюда своих компьютерных гениев, и результаты не заставят себя ждать.

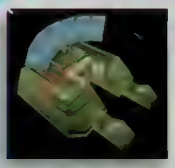
RADAR STATION

Стационарная радарная установка.

улетучиваются. Причем, позаботьтесь заблаговременно, так как малой кровью захватить подобное сооружение едва ли удастся.

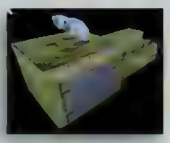
10. APC и другие подобные транспортные средства нужны в первую очередь для переброски хакеров и конструкторов. Конечно, это не значит, что пехота должна всегда топать до цели на своих двоих, но указанную парочку всегда надежно защищайте. Если нет APC, отправляйте их хотя бы в сооружения (команда occupy).

11. ВВС играют ключевую роль в WARGAMES. Воздушные силы вполне способны решить проблемы не только с ВВС и наземными силами противника, но и задать «жару» морским юнитам. Любой этап вполне можно пройти за счет ВВС, при минимальной поддержке с земли. Но это лишь один из вариантов тактики успешного прохождения и далеко не единственный.



Хрупкое сооружение, которое позволит вам следить за воздушным трафиком врага (на весьма приличной дистанции). Кроме этого, радар «видит» и наземные силы врага.

REPAIR DEPOT



Ремонтные мастерские. Здесь приводится в порядок боевая техника. За стенами здания скрыто шесть мастерских, причем, работают всегда все бригады. Поэтому починка одной-единственной машины отнимет намного меньше времени, чем одновременная починка шести машин.

WOPR

ПЕХОТА

LIGHT DROID

Легкие дроиды. Хилые и слабые юниты, примерно эквивалентные обычной земной пехоте. Не оправдывают себя даже низкой ценой. Очень уязвимы при электромагнитных атаках.

BATTLE DROID

Боевые дроиды. Сильно усовершенствованный вариант обычных легких дроидов. Эти юниты более защищены и обладают мощными ракетными установками. В большом количестве представляют для противника реальную опасность. Существенный недостаток — низка скорость передвижения.

HEAVY DROID

Тяжелый дроид. Самые продвинутые представители семейства дроидов. Вооружены мощными лазерами и хорошо защищены. Десяток таких юнитов без особых усилий выносит любую бронетехнику противника.

INFERNO

Огнеметчик. Представляет реальную угрозу для пехоты противника. Не делает большого разбора между «своими» и «чужими». Огнеметчик менее эффективен против техники и зданий.

DEMOLITION DRONE

Дрон-взрывник. В целом аналогичен сапер у — осуществляет те же операции с минами.

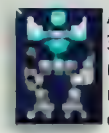
CONSTRUCTOBOT

Робот-конструктор. Ключевой юнит, ответственный за постройку и починку новых сооружений, а также за ремонт техники.

ELIMINATOR

Уничтожитель. Убивает быстро и безболезненно. Пара-тройка таких юнитов легко сдержит атаку десятков пехотных подразделений, собственно, чуть ли ни половина миссий начинается примерно с таким раскладом: несколько уничтожителей (спецвойск) против уймы пехоты. Еще одно важное умение этих юнитов заключается в способности захватывать нейтральные и вражеские здания.

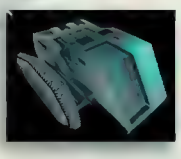
AGENT



Агент. По сути, тоже хакер. Занимается добычей финансов посредством взлома компьютерных банковских сетей. Центровая фигура в любой миссий; необходимо беречь, как зеницу ока.

НАЗЕМНАЯ ТЕХНИКА

WARHORSE



«Боевая лошадь». Транспортное средство для перевозки дроидов. Защита и скорость находятся на уровне, поэтому «боевая лошадь» остается основным средством мобилизации войск на протяжении всей кампании.

SCOUT DRONE

Дрон-скаут. Высокоскоростной и маневренный юнит, идеально подходящий для разведки местности. Оснащен антигравитационным устройством, позволяющим ему парить над поверхностью на высоте нескольких футов. Отсюда и колоссальная проходимость. Скаут вполне способен постоять за себя при легких атаках, но для ведения серьезных боевых действий лучше поищите кого-нибудь другого.

MK I WALKER

Шагающий робот, первая модификация. Чем-то сродни легкому танку — неплохая броня и средняя огневая мощь. Где-то до середины игры останется ключевой фигурой, далее его роль уменьшится, но в любом случае этот юнит станет хорошим довеском к любой армии.

MK IV WALKER

Шагающий робот, четвертая модификация. Сильно усовершенствованный вариант первой модификации. Настоящий монстр с прочнейшей броней и убийственной огневой мощью. Бросает вызов любому вражескому юниту и почти всегда остается победителем. Единственный минус — высокая цена производства.

ATTACK DRONE

Атакующий дрон. Вариации на тему скаута с усиленной броней и комплектом ракет земля-земля. Представляет реальную угрозу для легких и средних подразделений.

MK III WALKER

Шагающий робот, третья модификация. Весьма серьезный экземпляр, вооруженный ракетами дальнего радиуса действия. Увы, абсолютно беззащитен против ближних атак.

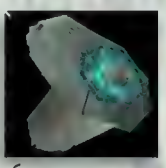
ASSAULT LASER

Лазер-убийца. Применяется для атак воздушных целей на ближней дистанции, а также против наземных подразделений. Неплохое, но не идеальное прикрытие против атак с воздуха.

STEALTH TRANSPORT

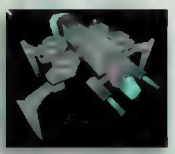
«Стелс» транспорт. Слабая броня и небольшое число перевозимых юнитов с лихвой окупается возможностью проходить незамеченным для врага. Любопытный юнит, но хлопот с ним, конечно, порядочно.

SENTINEL



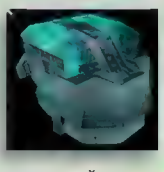
Часовой. Радарная система раннего оповещения. Создает зону видимости с приличным радиусом. Не забывайте только обеспечить часовому надежное прикрытие.

BANSHEE (MK V WALKER)



«Предвестник смерти». Напичканный электроникой Mk I. Основное достоинство — незамеченным пробираться в тыл противника для проведения разведывательных операций. Только, ради Бога, не используйте его в обычных стычках.

REPAIR VEHICLE



Починочная машина. Дешевый и быстрый способ приведения в порядок дроидов прямо на поле боя. Но и весьма рискованный — пол-

ное отсутствие вооружения и откровенно слабая броня делают этот юнит легкой добычей для противника.

BBC

HUNTER KILLER

Уничтожитель субмарин. Летное средство, специализирующееся на уничтожении подводных лодок. Положительным фактором является весьма приличная скорость этого юнита, поэтому его вполне можно использовать для разведывательных операций. Но не слишком уж обольщайтесь — комплекс ПВО уничтожит юнит за несколько секунд.

BIRD OF PREY

«Хищная птица». Универсальное средство для уничтожения воздушных и наземных целей. Вполне удачное сочетание скорости, огневой мощи и брони. Вполне достойный ответ Ганшипу.

SHUTTLE

Шаттл. Воздушное транспортное средство для переброски войск. Не самый лучший вариант, так как шатлы обладают весьма невысокой скоростью и не особенно сильной защитой. Если уж решитесь их использовать, то только в сопровождении BIRD OF PREY.

PHOENIX

«Феникс». Двухзаходный бомбардировщик. Полностью аналогичен бомбардировщику землян.

RECON FLYER

Разведчик. Этот юнит быстро набирает высоту и производит аэрофотосъемку местности, передавая на базу информацию о дислокации войск противника.

DEVASTATOR

Разрушитель. Мощнейший юнит, который использует для атаки энергетический луч. Способен переходить в «стелс» режим. Хорошая броня и неиссякаемая огневая мощь делают его властителем небес.

BMC

HYDROFOIL

Судно на подводных крыльях. Средство для переброски войск водными каналами. Легкая броня компенсируется высокой скоростью.

SKIFF

Ялик. Быстроходное судно для разведывательных операций. На борту установлен один лазер, не представляющий, правда, уж очень большой опасности для противника.

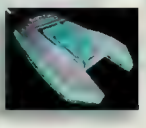
CORVETTE

Сторожевой корабль. Весьма мощная военная игрушка. На борту установлены сдвоенный пулемет и двойная установка ПВО. Кроме этого, корвет обладает хорошей броней.

DREADNOUGHT

Дредноут («Неустрашимый» — название исторического корабля). На его борту установлены как лазерные, так и ракетные установки. Необычайно эффективен в морских сражениях.

SEEKER



Минер. Полный аналог одноименному кораблю землян. Помимо операций с минами, способен обнаруживать подводные лодки.

HUNTER

Субмарина. Медленная, но хорошо защищенная подводная лодка с относительно мощными торпедами. Засекается только специализированным вертолетом и минером.

СООРУЖЕНИЯ

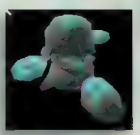
DROID MANUFACTURE

Завод по производству дроидов. Собственно, этим все и сказано.

LANDING PAD

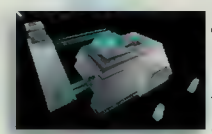
Посадочная площадка. Аналог HELICOPTER PAD землян.

HANGAR



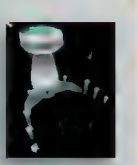
Ангар. Здесь может находиться до шести самолетов. Служит в основном для заправки летающих юнитов топливом. Если вы решитесь создавать серьезные ВВС, то обязательно отстройте несколько ангаров.

DOCKS



Доки. Место производства морских юнитов. Полный аналог гавани землян.

ADV LANDING PAD

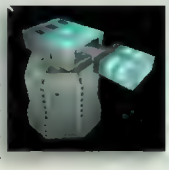


Усовершенствованная посадочная площадка. С ее появлением можно будет закупать более продвинутые образцы техники.

DEFENSE POST

Защитный пост. Способен вместить в себя до шести юнитов-дроидов. Обеспечивает больший радиус поражения и хорошую защиту.

LASER TURRET



Лазерная пушка. Оснащена сдвоенной парой лазеров. Работает в автоматическом режиме — атакует противника в пределах досягаемости.

SAM TURRET

ПВО. Этот вид сторожевых башен специализируется на уничтожении воздушных сил противника.

LASER FENCE

Лазерная ограда. Наносит ощутимый урон любым подразделениям врага. Достаточно хорошо защищена, а посему может удерживать противника достаточно долгое время.

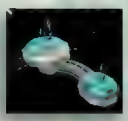
REPULSOR FIELD

Отталкивающее поле. Мгновенно уничтожает легкие подразделения противника, наносит много вреда средним и крупным. Очень тяжело уничтожается, но и строится в течение долгого времени.

COMMAND COMPLEX

Командный комплекс. Сердце базы. В основном служит для добывания средств.

LISTENING POST



Радарный пост. Стационарная радарная установка с большим радиусом действия.

REPAIR DEPOT

Ремонтные мастерские. Ничем не отличаются от мастерских землян.

MISSILE SILO

Ракетный склад. Здесь хранятся ракеты массового поражения большой дальности. С успехом применяются для «накрытия» больших территорий и для массированного уничтожения сил противника.

Юрий **ПОМОРЦЕВ**

СИ

OF LIGHT AND DARKNESS

СОВЕТЫ ИГРОКАМ

1. В меню игры (вызывается по ESC) нажимайте пробел, чтобы каждый раз не ждать, пока вежливый робот что-нибудь вам предложит;

2. Перед началом уровня пробуйте Tour Mode - можно спокойно исследовать окрестности и возможные расположения шаров (Orbs) и пирамид (Trans-Portals). Никаких Призраков в Tour Mode нет, и отсчет времени не производится;

3. Начав игру, первым делом бегите в комнату масок и нажимайте на цветные звезды на стенах - на одной из стен увидите Маски призраков, которые присутствуют на этом уровне. Каждой группе масок соответствует звезда определенного цвета на стене - таким образом можно логически связать Душу грешника и Цвет, который понадобится для искупления его грехов;

4. Как только в деревне происходит очередная вспышка, т.е. появляется новый Призрак, бегите в одну из комнат с Апокалиптическими устройствами и ищите появившийся новый Артефакт - таким образом его можно логически связать с цветом;

5. Внимательно смотрите по сторонам. В игре есть потайные комнаты, которые открываются, если нажать на звездочку (только она обычно притушена и хитро запрятана, и с первого взгляда ее можно не заметить;

6. С каждым новым Призраком, появляющимся в Деревне, Конец Света приближается. Для того чтобы временно оттянуть его наступление, используйте белые вспышки - они временно отправляют Призрак за пределы Деревни. Но при этом Призрак должен находиться в пределах видимости, иначе вспышка будет потрачена вхолостую;

7. Когда слышите голос, говорящий, что у вас осталась минута или 30 секунд, чтобы искупить грехи очередного Призрака, бегите и ищите первого попавшегося Призрака и, используя белую вспышку, отсылайте его временно за пределы деревни;

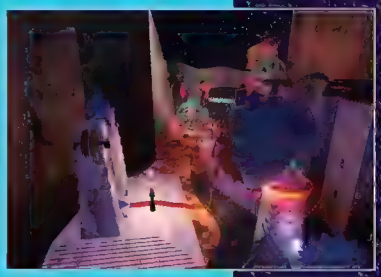
8. Появление Призраков и Артефактов можно и ускорить. Для этого встаньте у Судных Часов и щелкните по звезде нужного цвета на них (если звезда тусклая) - произойдет вспышка и 3 Призрака, связанных с данной звездой, немедленно появятся в Деревне (но при этом надо помнить, что кроме нужного Призрака появятся и два ненужных, а Апокалипсис приблизится);

9. Если Призраки не дают вам пройти в конкретном направлении (зависли на одном экране с вами), значит, у вас находится их Артефакт, и они хотят получить его назад - при этом постарайтесь запомнить маску Призрака то можно либо их отогнать белой вспышкой;

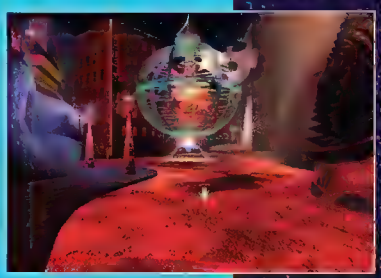
10. Старайтесь иметь в Inventory как минимум по одному Orbs каждого цвета, чтобы всегда иметь в запасе белую вспышку.

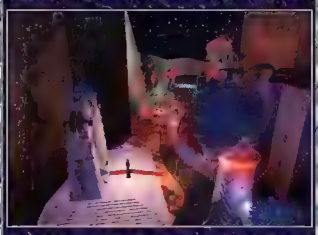
Сюжет

В наше время, на рубеже тысячелетий, особенно остро начинают звучать всевозможные предсказания «Конца Света», Апокалипсиса, пришествия Антихриста. О том же предупреждает и Нострадамус, и другие, менее известные провидцы. В игре умело и интересно эксплуатируется эта тема. На фоне всевозможных предсказаний, одно страшнее другого, основная цель игры — предотвратить Конец Света — выглядит, на взгляд автора, достаточно оптимистично.



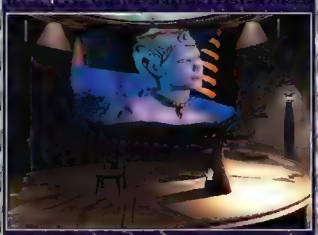
Итак, вы оказываетесь в Деревне Проклятых, где решается судьба грешных душ (Семь Смертных Грехов), и они отправляются либо в Ад, либо в Рай. Вы «Избранный» и ваша задача — остановить надвигающийся Апокалипсис, победив небесного правителя Седьмого Тысячелетия — **Gar Hoba** (его озвучивает Джеймс Вудс). В центре деревни, на площади, стоят огромные часы (в виде глобуса) и отсчитывают время до приближения Судного Дня, и если вы допустите наступление этого события, то отправитесь прямиком в Ад, вместе с остальными душами грешников, а Землю поглотит тысячелетие тьмы. Темный правитель будет всячески мешать и сбивать вас с толку в вашем благородном деле, демонстрируя свои издевательства над стриптизеркой в прошлом и красавицей-предсказательницей Ангелом **Gemini** (ее озвучивает Лолита Давидович), которая чем-то напоминает египетскую царицу и которую вам нужно будет освободить по ходу игры с Острова Тьмы.





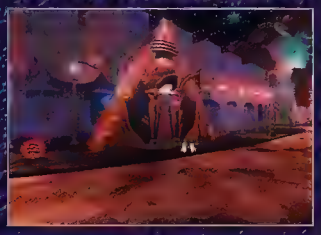
Об игре

Of Light And Darkness не имеет аналогов на рынке, но все же, по сути, является близкой к Myst-подобным головоломным играм. Великолепная 3D графика, мимика трехмерных персонажей в видео роликах, сами ролики и промежуточные «пролеты», а также интуитивный интерфейс захватывают воображение и полностью переносят в мир игры. Он состоит из ключевых точек, при переходе между которыми демонстрируются красивые 3D-ролики «пролетов». В ключевых же точках используется технология типа **QuickTime VR**, то есть игрок, стоя на месте, может вращаться и взаимодействовать с динамично изменяющимся окружающим миром, а все заранее отрендеренные плоские предметы вокруг при этом оживают и кажутся трехмерными. Это позволяет игре вообще «не тормозить» при соблюдении видимой трехмерности (но все промежуточные пролеты выполнены честно в 3D). Отличное музыкальное сопровождение (одно из лучших для компьютерной игры) и озвучивание профессиональными актерами лишь усиливает и без того отличное впечатление.



Но, помимо достоинств, есть и недостатки, например, поиграть «с наскока» не получится: сначала вообще непонятно, что нужно делать и каким образом. Для того чтобы начать, требуется некоторое время на предварительное изучение прилагающейся **Book of The Damned** (**Manual**). Кроме того, вся игра, сама по себе, похожа на одну большую головоломку, в которой требуется установить логические связи между наборами объектов, причем, на скорость, и после того, как один раз это проделывается, возможно, не очень захочется все повторять на следующих уровнях. Всего их в игре присутствуют 3, с нарастающей сложностью и всевозможными препятствиями. На старших из них вы перемещаетесь все по той же Деревне Проклятых, но для вас от-

крываются новые ключевые точки и переходы. Кроме того, если вы действительно сами захотите установить все логические связи между персонажами игры и объектами, то вам потребуется хорошее знание английского



языка **НА СЛУХ**, либо данная статья.

Цель игры

Для того, чтобы выиграть, вам необходимо спасти души (**redeem**) всех грешников — их призраки (**Apparition**) — то тут, то там попадаются в Деревне, искупив их грехи, пока Судные Часы не пробили час 0. Для этого вам нужно научиться использовать цветные шары (**Orbs**), пирамиды-порталы (**Trans-Portals**) и артефакты грешников (**Artifacts**), которые вы сможете найти в деревне. После того, как все души будут спасены, вы должны будете найти дорогу на Остров Тьмы (**The Dark Isle**), одолеть властителя Гар

Хоба (**Gar Hob**) и освободить прекрасную девушку-прорицательницу (**Prophetess Angel**).

Управление

Управление мышью в целом интуитивное, временами можно не только вращаться по сторонам, но и посматривать вверх. Все что

попадается по дороге лучше собирать (**Orbs**, Пирамиды, Артефакты). В Inventory — запасник всех ваших вещей — придется залезать довольно часто. По правой клавише мыши вы туда попадаете и остаетесь там все время, пока ее удерживаете. При этом можно, например, отметить левым щелчком нужную комбинацию цветных **Orbs** и, покинув Inventory, нажать на пробел — возникнет вспышка нужного цвета. Таким же

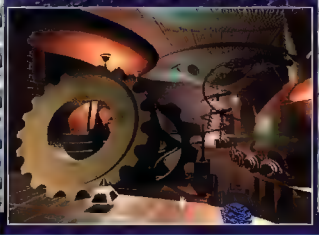
образом активируются пирамиды-порталы — они позволяют быстро телепортироваться в нужную комнату, но при этом сама пирамидка пропадает из Inventory и остается на том месте, откуда вы телепортировались. Полезно запомнить, какая пиктограмма Портала в **Inventory** в какую комнату

телепортирует и в дальнейшем этим пользоваться. После каждой вспышки использованные **Orbs** также возвращаются на свои исходные (постоянные) места в Деревне — их лучше сразу запомнить и пополнять там свои запасы. Точно так же можно выделить в **Inventory** Артефакт и затем отдать его Призраку или просто избавиться от него (пробел) — он попадет обратно в Апокалиптическое устройство. Артефакт можно использовать еще одним способом — выделить его в Inventory, но не нажимать пробел в конце, а щелкнуть мышкой по предмету сцены. Таким образом, например, можно заставить Артефакт рассказать о своем владельце, щелкнув по основанию Судных Часов, или открыть им запертую дверь/проход (если щелкнуть по запертой двери, то вы узнаете каким Артефактом ее можно открыть, используя тот в качестве ключа, или услышите, что она будет использована только на следующем уровне).

Цветные шары Orbs

В игре используются шары **Orbs** четырех цветов: красный, синий, зеленый, черный. Для начала понадобятся только первые три. Шары нужно

собирать (они разбросаны по Деревне в различных местах) и комбинировать, создавая вспышки нужного цвета, для того, чтобы временно выгнать Призрак из



Деревни — белая вспышка (призрак должен быть в пределах видимости) или отпустить ему грехи в соответствующей ему комнате — необходимая для Призрака комбинация цветных **Orbs** (присутствие призрака не обязательно — его маска сама перенесется в эту комнату, если вы правильно подобрали логическую цепочку и отпущение грехов прошло успешно). Возможные комбинации цветов следующие:

Красный + Зеленый + Синий = Белый

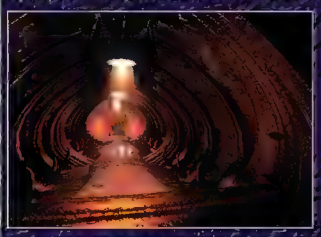
Красный + Зеленый = Желтый

Зеленый + Синий = Голубой

Красный + Синий = Фиолетовый

Артефакты и Призраки

Яркая вспышка какого-либо цвета свидетельствует о том, что в Деревне появился новый Призрак (как правило, сразу после его появления, Артефакт Призрака остается беззащитен в своем устройстве и его можно взять). В этот момент полезно сбегать в доступные Апокалиптические комнаты и вычислить, какой новый Артефакт появился (таким образом его можно будет привязать логически к цвету). Призрак представляет собой



полупрозрачную маску, плавающую в воздухе (маска та же самая, что и в

комнате Масок, но из-за прозрачности угадываются лишь ее контуры). С ними можно поговорить, они безобидны до тех пор, пока вы не трогаете их Артефакты.

Если вы украдете Артефакт из Апокалиптического устройства (это можно сделать только пока Призрака нет в этой комнате), то Призрак,

которому принадлежит этот артефакт, немедленно начнет за вами охоту. Это будет означать, что Призрак будет медленно перемещаться за вами по Деревне, и когда вы однажды пересечетесь с ним в одной ключевой точке, он потребует свой Артефакт обратно (на старших уровнях вы при этом можете еще лишиться кое-каких других полезных вещей в Inventory: **Orbs**, пирамид). При этом Призрак загородит собой какой-либо путь в соседнюю ключевую точку — одно из направлений будет отрезано. В этой ситуации можно либо отдать Артефакт, либо использовать белую вспышку чтобы временно прогнать Призрака из Деревни, либо телепортироваться в какое-либо другое место.

Если Призрак все же находится в одной комнате со своим Артефактом (то есть его нельзя взять), который нужен вам именно сейчас, например,

для того, чтобы открыть дверь, или для того, чтобы освободить душу Призрака, то можно сделать следующее: узнать цвет Призрака, затем белой вспышкой выдворить его за пределы Деревни (при этом нужный вам Артефакт тоже исчезнет вместе с ним), после этого сбегать к Судным Часам (встать спиной к **Famine Room** с колоннами) и посмотреть наверх — увидите звезды на глобусе Часов. Вы можете сами зажечь те из них, что потушены (в том числе и звезду того цвета, Призрак которого только что покинул Деревню после белой вспышки), щелкнув по ним — произойдет вспышка и Призраки этого цвета снова появятся в Деревне, но далеко от Апокалиптических комнат с их Артефактами. Теперь самое время собрать урожай нужных Артефактов.

Логические цепочки

По ходу игры вам понадобится легко

ориентироваться в имеющихся в Деревне помещениях. Среди них 7 Апокалиптических комнат (**Apocalyptical Device Rooms**) с устройствами, в которых появляются Артефакты каждой новой души: **Poisoned Air**, **Radiation**, **Earth Shifts**, **Famine**, **Flood**, **Plague** и **War**. И 7 комнат Смертных Грехов (**Sin Halls** — для искупления грехов душ): **Gluttony** (обжорство), **Lust** (похоть,

вожделение), **Avarice** или **Greed** (алчность, жадность), **Anger** (злость), **Envy** (зависть), **Accidie** или **Sloth** (лень) и **Pride** (гордыня, спесь). Для того, чтобы освободить душу грешника и искупить ее грехи,

необходимо установить логическую цепочку:

Маска Призрака (**Apparition**),

Артефакт (**Apparition's Artifact**),

Цвет (комбинация **Orbs**),

Грех (Одна из семи комнат для отпущения грехов).

Информацию для выявления логических связей следует черпать следующим образом (полный список логических цепочек игры приводится в конце статьи):

1. Сам Призрак может вам поведать кое-что о себе, когда вы щелкните по его полупрозрачному плавающему образу левой клавишей;

2. Артефакт Призрака может рассказать о том, каким образом Призрак его использовал при совершении греха, если щелкнуть по Артефакту в комнате с Апокалиптическим устройством. Взять Артефакт в **Inventory** после этого можно вторым левым щелчком на нем;

3. Артефакт Призрака поможет вам узнать о том, какой проступок совершил грешник в далеком прошлом (таким образом, можно понять к какому греху следует отнести данный проступок и соответственно определить Греховную комнату), если выделить Артефакт в **Inventory** (см. ниже) и щелкнуть мышкой по основанию Судных часов (большой «глобус») на площади;

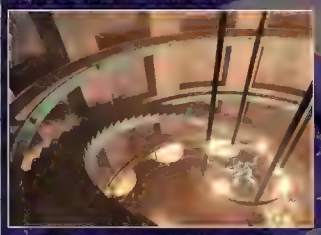
4. Цвет Призрака (в каждой игре он меняется) можно узнать в комнате Масок (в **Tour Mode** эта возможность отсутствует), нажав на одну из цветных звезд на стенах. При этом на дальней стене комнаты вы увидите несколько масок. Если среди них будет маска Призрака, то цвет звезды и будет Цветом Призрака. Имя Призрака и кое-что о его деяниях в прошлом можно узнать щелкнув на его маске;

5. Когда Призрак потребует у вас свой Артефакт обратно вы узнаете, что данный Артефакт принадлежит данному Призраку и запомните его Маску;

6. Взять Артефакт из Апокалиптического устройства можно только если Призрак, которому принадлежит этот Артефакт, находится в данный момент за пределами Апокалиптической комнаты. Если же Призрак в комнате с Артефактом один, и Артефакт нельзя взять, то они связаны — так вы сможете построить еще одно звено логической цепочки;

7. Наконец, можно почитать о делах былых Призраков в Manual.

Несмотря на все перечисленные пункты, вы, все равно, конечно, спросите: «Как точно определить, что за грех совершил Призрак?». Однако, не всегда можно дать однозначный ответ на этот вопрос — ни по ходу игры, ни в **Manual** этот вопрос так и не проясняется до конца. Бывает, известно, что Призрак пролил кровь миллионов людей, а его Грехом при этом может быть не Убийство, а Гордость (так как он возомнил себя

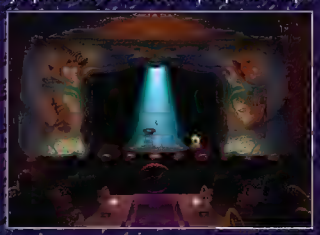


достойнейшим из всех), или Злость (потому что он ненавидел людей), или Алчность (потому что он хотел владеть их деньгами и землями) и так далее. Так что приходится перепробовать множество вариантов при том, что время ограничено, а процедура

сохранения/загрузки игры утомляет и доступно всего 7 слотов, которые нельзя даже никак назвать. Так что в затруднительных случаях пользуйтесь таблицей.

Отпущение грехов

После того как цепочка установлена, можно взять нужный артефакт из устройства в одной из Апокалиптических комнат (в одной комнате может быть несколько устройств с артефактами одновременно), запастись нужной комбинацией цветных **Orbs**, сбегать в комнату с нужным Грехом и освободить душу (присутствие самого Призрака в этой комнате необязательно — его «вызовут»). Под «освободить» понимается выбор в **Inventory** нужной комбинации **Orbs** И Артефакта Призрака. После этого нужно покинуть Inventory и нажать пробел — увидите вспышку и голос объявит, что грехи отпущены. Если же вы допустили логическую ошибку, то **Orbs** будут израсходованы вхолостую, а Артефакт Призрака вернется на свое место в Апокалиптическом устройстве. С самим призраком при



этом ничего не произойдет. Таким образом, нужно в любом порядке искупить грехи всех грешников в Деревне (нет какой-либо определенной последовательности). Когда очередная душа будет спасена, ее маска исчезнет из Комнаты Масок — это для дополнительной проверки. Все спасенные души переносятся в **Hall of Mirors** (Зеркальную комнату) и терпеливо дожидаются там, пока вы не

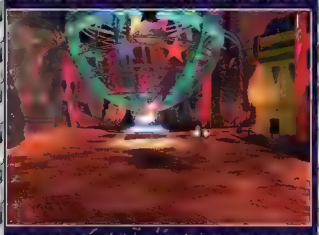
освободите остальных. Можно сходить к ним и проведать их.

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Комната Масок

Попасть в комнату масок легко. После того, как закончится заставка,

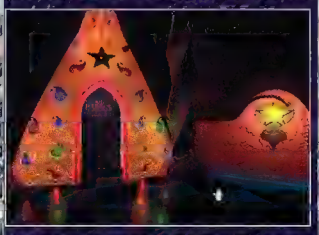
нажмите на ручку шарманки с Громозекой или на переднюю панель всей коробки — вам продемонстрируют видеофрагмент с одной из Апокалиптических Комнат и попросят ее найти. Пол поедет вниз и вы окажетесь в Деревне. После этого надо пройти два раза вперед, до глобуса Судных часов, собирая все вокруг (справа будет вход в первую Апокалиптическую комнату). За часами, правее, увидите улочку (справа будет вход в здание с **Radiation Room**) — идите прямиком в улочку и в конце увидите нечто, похожее на вход в храм со звездой



над дверью — это всего-навсего комната **Hall of Pride** (Гордости). А вот левее храма увидите еще одну небольшую дверку — заходите туда и двигайтесь по коридору, собирая все вокруг, пока не придете в комнату с

огромными масками. Щелкните по маске перед вами (дверь слева — боковой вход в **Hall of Pride**) и откроется вход в подземелье — комнату Масок. Внутри вы можете

внимательно рассмотреть маски Призраков, с которыми вам предстоит встретиться, нажимая на разноцветные звезды на стенах



(каждому цвету соответствует тройка призраков, но, в зависимости от уровня, тройки призраков могут меняться). Еще одна звезда, над входом в комнату, черная, пригодится на следующих уровнях.

Если щелкнуть по одной из масок Призраков — прозвучит историческая справка и вы узнаете также его Имя. На этом общение с Призраками в этой комнате исчерпывается. Когда душа призрака освобождается, то его

маска исчезает из этой комнаты.

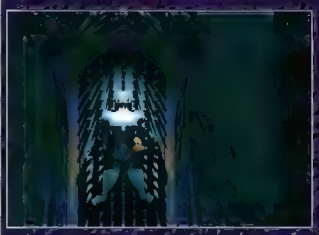
Если же посмотреть на потолок, то увидите еще семь разноцветных звезд — когда вы в **Tour Mode** здесь можно попрактиковаться с комбинациями цветов, создавая вспышки. После вспышки определенного цвета соответствующая звезда будет исчезать с потолка.

Секретные комнаты

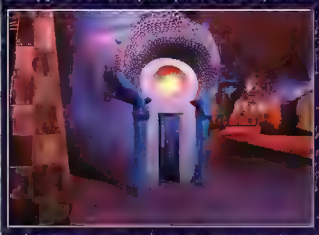
В игре есть секретные комнаты, попасть в которые можно, нажав на спрятанную где-то неподалеку тусклую звезду (обычно она хорошо замаскирована, так что при невнимательном осмотре ее практически незаметно). Таких комнат несколько:

1. В **Radiation Room**, слева при входе увидите штырь, торчащий из пола, со звездой на конце — это вход в **Hall of Lust** (комната Похоти);

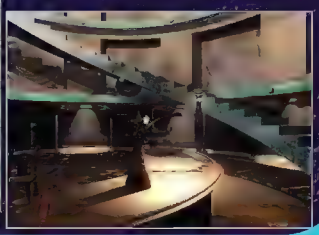
2. В комнате **The Office** (комната,



вход в которую расположен МЕЖДУ двумя переулочками, отходящими от глобуса Часов), вниз по винтовой лестнице, есть массивный стол. Вокруг обычно разбросаны Порталы



и **Orbs**, а на самом столе есть звезда — вход в **Hall of Anger** (комната Злости);



3. В **War Room** посмотрите налево и найдите звезду на стене — вход в **Hall of Accidie** (комната Лени);

4. В **Earth Shifts** сделайте шаг вперед и внимательно присмотритесь к стене слева. Увидите звезду — вход в **Hall of Avarice** (комната Алчности);

5. Когда вы стоите на улице перед входом в **Hall of Pride**, повернитесь направо и увидите звезду на стене — вход в комнату **El Dorado**;

СТАРШИЕ УРОВНИ

Закрытые и открытые области

На старших уровнях некоторые комнаты и проходы, доступные вам на первом уровне, теперь заперты. Для того, чтобы их открыть нужен Артефакт-ключ. Какой именно Артефакт необходим для данной двери можно узнать, щелкнув по ней — вы услышите его название. Теперь нужно сбегать за Артефактом и использовать его, чтобы открыть дверь (надо выбрать его в меню, но **НЕ НАЖИМАТЬ** пробел, а щелкнуть вместо этого по двери). Когда дверь открыта Артефакт вам больше не нужен и от него можно избавиться Пробелом, пока не появился Призрак, связанный с ним и не потребовал его. Артефакт вернется на свое место в Апокалиптическом устройстве.

Кроме того, для вас откроется несколько новых областей на третьем уровне: **The Abyss** (бездна) — левый рукав тоннеля, который ведет в комнату с Масками, **The Nightly News** — слева от вас, если находиться в **Plague Room**.

Дарк Лорды и Артефакты-Черепа

На третьем уровне внимательно относитесь к Артефактам-черепам и старайтесь вообще избегать их, а, в крайнем случае, избавляться от них при первой же возможности. Черепа с горящими глазами нельзя долго держать в **Inventory** — они принадлежат Дарк Лордам и Призракам **Wrath**, **Spendthrift**, **Miser**. Если вы украдете у них Череп (например, для того, чтобы открыть с его помощью дверь) и потом попадетесь (Перечисленные Призраки предупреждают вас о своем появлении за один шаг до вас, за это время можно улизнуть) — вас ждет расплата. Дарк Лорд забирает у вас свой Артефакт и наказывает одним из следующих способов:

1. Отнимают у вас **Orbs**. Все **Orbs** попадают обратно на свои места в Деревне, а если у вас есть черный **Orb**, то он располагается в произвольном новом месте;

2. Отнимают у вас Порталы и возвращают их обратно на их обычные места в Деревне;

3. Вызывают вспышку новой звезды и, таким образом, приближают Апокалипсис;

4. Заколдовывают вас. В этом случае ни Порталы, ни **Orbs** в вашем Inventory не будут работать, пока вы не снимите заклятье в Деревне в одном из мест для очищения. В этом из этих мест надо зажечь звезду того цвета, который соответствует цвету заклятья. Например, если вас заколдовали в **Famine**, то вы должны расколдоваться вспышкой того цвета, который горит в Апокалиптической комнате **Famine**.

После наказания вас перенесут в произвольное место в Деревне.

Кроме того, Призрак **Spendthrift** отнимает у вас Артефакты и возвращает их в соответствующие устройства. А Призрак **Miser** сложит все имеющиеся у вас Артефакты в мешок и спрячет его где-нибудь в Деревне. Если этот участок деревни до сих пор закрыт (требуется Артефакт-ключ), то это может означать конец игры.

Головоломка с Orbs

В конце второго уровня, когда вы освободите всех Призраков (их 21), идите в **Hall of Mirrors** (Зеркальную комнату) и увидите пирамиду в центре с пазами для **Orbs** — это головоломка с **Orbs**. Не пытайтесь решить ее сейчас — ничего не получится, она понадобится только на третьем уровне. В конце третьего уровня, после того как вы освободили души всех Призраков, кроме тех, чьи Артефакты — Черепа, снова вернитесь к Головоломке с **Orbs**. Сохранитесь перед тем, как решать загадку. Теперь Артефакты-Черепа послужат вам подсказкой. Если щелкнуть по каждому из Черепов то вы услышите что-нибудь вроде: «Синий до Красного». Таким образом, можно понять как именно правильно расположить **Orbs** вокруг пирамиды. В каждой новой игре порядок следования **Orbs** отличается. Когда загадка будет решена щелкните по центральной пирамиде и окажетесь на Острове Тьмы.

Остров Тьмы

Идите в главный вход на острове, в конце щелкните по винтовой лестнице и поднимитесь наверх — слева увидите Овальное Зеркало. Если поднести к нему курсор и нажать — оно скажет каким Артефактом его можно открыть. Выделите этот Артефакт в **Inventory** (он будет там в любом случае) и щелкните левой клавишей мыши по зеркалу — откроется новая комната с Зеркалами. В эту новую комнату будут помещены души оставшихся трех Дарк Лордов, когда вы отпустите им грехи.

Здесь надо действовать быстро и желательно использовать Портал The **Hall of Mirrors Trans-Portal**. Идите в Деревню и по пути запаситесь достаточным количеством **Orbs** (минимум по одному каждого цвета и черный): когда вам придется столкнуться с самим Гар Хобом и его последней головоломкой с **Orbs** у вас уже не будет пути назад и возможности пополнить запасы **Orbs**. Теперь зайдите в какую-нибудь из Апокалиптических комнат и возьмите Череп одного из Дарк Лордов (если он охраняет свой Артефакт, то прогоните его белой вспышкой, снова вызовите, нажав нужную звезду на Часах, как описывалось ранее, и затем забирайте Череп).

Теперь нужно немного потянуть время. Встаньте, например, перед входом в **Hall of Mirrors**, сохранитесь и выделите Портал перехода в эту комнату в **Inventory** (теперь для телепортации вам нужно просто нажать пробел). Теперь слушайте и ждите появления Дарк Лорда — он сам выдаст о себя (тяжелым дыханием, дьявольским смехом или чем-нибудь еще). Как только вы его услышите — сразу жмите на пробел и переноситесь в комнату с Зеркалами. Теперь тоже очень быстро щелкайте по направлению к пирамиде, на остров, затем вверх по винтовой лестнице, к Овальному Зеркалу, пройдите через него и выделите в **Inventory Orb** того цвета, который соответствует Дарк Лорду и его Артефакт Череп. После этого остается нажать пробел и ... Аминь — душа Дарк Лорда будет спасена. Проделайте то же самое с оставшимися Дарк Лордами, сохраняясь каждый раз перед этим (не забудьте при этом каждый раз подбирать Портал перехода в комнату с Зеркалами — он будет дожидаться вас в том месте, откуда вы телепортировались в последний раз).

Когда все три Дарк Лорда будут спасены вы сможете попасть в **Throne Room** (Тронный Зал, находится справа от Овального Зеркала) с последней головоломкой с **Orbs**. Перед тем, как идти туда убедитесь еще раз в том, что у вас достаточное количество **Orbs** и поговорите с очищенными Дарк Лордами — каждый из них подскажет вам, как правильно расположить **Orbs**, чтобы решить последнюю головоломку. Если долго щелкать по их лицам, то можно услышать несколько различных подсказок аналогичного типа, например, «красный до синего, но не рядом с черным». Каждый раз последовательность **Orbs** выбирается

случайным образом, даже если вы попытаетесь загрузить сохраненную перед этим игру. Получив подсказки от Лордов, войдите в Тронный Зал, развернитесь и увидите Ангела. Она даст вам последнюю подсказку, необходимую для решения головоломки. Возможно, на первый взгляд все подсказки покажутся вам противоречащими друг другу, но это не так — они дают единственно правильное решение загадки. Хорошо все обдумав, разместите нужным образом **Orbs**. Если вы сделали это правильно — дух Гар Хоба покинет тело Ангела, если же нет — ожидайте неприятностей...

Коды и бонусы

На сайте игры, помимо большого количества интересных реальных предсказаний, информации о каждом Призраке, музыки к игре в формате **MP3**, а также официального **SKIN** к **WinAmp**, можно еще зайти на страничку с бонусами **www.oflightanddarkness.com/mystery/index.htm**. Здесь вам предложат разгадать 4 головоломки, напоминающих кроссворд, и получить пароли к игре. Головоломка представляет собой следующее #sample.gif: произвольное английское предложение (предсказание, либо некая мудрость, либо отрывок текста из Manual), записывается в 3 или в 4 строки, а затем буквы, образующие каждый вертикальный столбец намеренно перемешиваются в его пределах. Ваша задача — методом подбора правильно расставить буквы в каждом столбце, чтобы смысл предложения был восстановлен (это довольно занятно само по себе, но решения головоломок не приводятся, так как каждый месяц они заменяются на новые). Затем вам предлагается вписать полученное дешифрованное предложение вместе со своим **E-Mail** и специальным **KeyCode** вашей версии (Его можно узнать нажав **Pause** во время игры) в поля формы и на появившемся вслед за этим экране вы прочитаете один из кодов.

Призрак	Артефакт	Грех
Mani	Yin-Yang	Pride
Ivan the Terrible	Sword (	Pride
Aleister Crowley	Cross (	Pride
Dagmar Hirt	Scarpel (	Pride
Osira	Flower (	Anger
Tiplotezca	Hepatic (	Anger
John Wayne Gacy	Clown face (	Anger
Tirinia	Rope Noose (	Lust
Anka	Jaw Page (череп с костями)	Lust
Wa-No-Te	Hourglass (	Lust
Serguis Orata	Cyclops (	Gluttony
Xuanchiquel	Spoon (	Gluttony
Man of No Name	Abacus (	Avarice/Greed
Droessus	New Wreath (ожерелье)	Avarice/Greed
Alfred Krupp von Bohlen	Cannon (	Avarice/Greed
Raj	Branding Iron	Envy
Shaamra	Chisel & Stone	Envy
Zanazca	Mirror (	Envy
Jimmy Ray Christian	Grape (	Accidie/Sloth
Koobooragong	Round Stone (камень)	Accidie/Sloth
Piankhy	Square Stone (квадратный камень)	Accidie/Sloth
Heung Po-Chi	Soft Square (	Accidie/Sloth
Caligula	Dagger (	Nightly News/Plague Room (только 3 уровень)
Carlos Marcello	Cigar (	Nightly News/Plague Room (только 3 уровень)
Marie Antoinette	Money Purse (кошелек)	El Dorado Room (только 3 уровень)
Shakem Ben-Jamin	Sheep Hide	El Dorado room (только 3 уровень)
Cain/Dark Lord	Sepel (	Abyss/Mirror Room Dark Isle
Quechua/Dark Lord	Sepel (	Abyss/Mirror Room Dark Isle
Alexander the Great/Dark Lord	Sepel (	Abyss/Mirror Room Dark Isle
Amratus I/Dark Lord	Sepel (	Abyss/Mirror Room Dark Isle
Admah-Najeh/Dark Lord	Sepel (	Abyss/Mirror Room Dark Isle
Saman, Druid	Sepel (	Abyss/Mirror Room Dark Isle

Вот коды для версии игры с **KeyCode = 278519**:

ONIXEPEQ

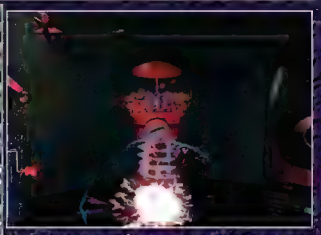
ONILISG

ONISISO

ONIGYZ

Коды вводятся в начальной комнате игры — Звуковой Студии **M'Fer** со страшным Грамозекой на пружине. После ввода кода нужно нажать Enter

и из аппарата с разноцветными шариками вывалится одна из конфет и красиво вспыхнет — код сработал .



Коды могут быть введены только один раз во время каждой игры и их действие необязательно сразу заметно в Inventory. Когда игрок достигает необходимого уровня функция включенная кодом вступает в силу автоматически.

Когда вы введете коды вам будут доступны следующие функции (создатели предпочитают и здесь все скрыть завесой таинственности и не объясняют какой код за что отвечает):

1. Rainbow Orb — немедленно появляется в Inventory (доступен на любом из уровней). Дает 3 белые вспышки, а затем исчезает;

2. Skeleton Key — Открывает все запертые двери на втором и третьем уровнях, но только в **Tour Mode**. Используется также как обычный Артефакт-ключ;

3. Black Orb — дает 3 черные вспышки и затем исчезает (доступен только на втором и третьем уровнях);

4. Dark Gate Portal — действует как обычная пирамида-портал, позволяет обойти головоломку из **Orbs** на третьем уровне и сразу попасть на Остров Тьмы (как особый случай этот код вводится не в Студии **M'Fer**).

СИ

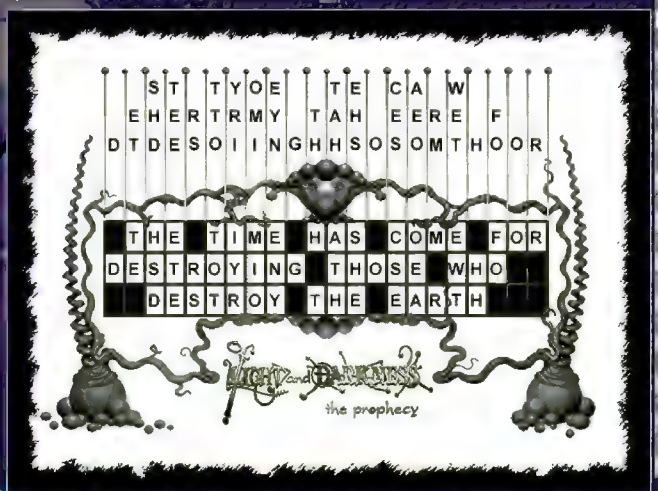
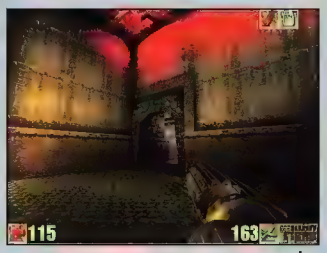


Таблица логических связей игры (Цвет не приводится, потому что он меняется у некоторых Призраков в зависимости от уровня)

Владимир **ПРЫГИН** aka **PnArdy**

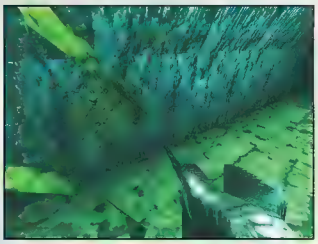
Depths of Arajigar

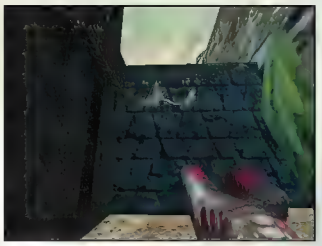
В начале уровня вы оказываетесь в помещении, заставленном ящиками. Делать тут совершенно нечего, поэтому поскорее садитесь в лифт у правой стены и езжайте наверх. Поднявшись по мостику слева, вы обнаружите сразу две замечательные вещи — контейнер, в котором можно прокатиться, и кнопку, на которую очень хочется нажать. Однако для начала спрыгните на платформу, раскрашенную черно-желтыми полосами, и подойдите к краю обрыва, заполненного горячей лавой. Вдалеке вы обнаружите монстра, который начнет радостно обстреливать вас ракетами. Убейте его немедленно, иначе в скором времени он будет вам сильно мешать. Затем поднимитесь по мостику к вожделенной красной кнопке, нажмите на нее и быстро забирайтесь в контейнер, иначе он уйдет без вас. Приехав на другую сторону, следует очень осторожно действовать. Дело в том, что на сравнительно маленькой платформе, с которой можно запросто свалиться в кипящую лаву, на вас нападет монстр. А учитывая то, что кругом стоит множество взрывающихся урн... В общем, поосторожнее. Далее бегите направо. Слева на ящиках, кстати, лежит 100 здоровья. За большим столбом на стене вы обнаружите красную кнопку. Нажав на нее, быстренько запрыгивайте в очередной контейнер и молитесь, чтобы монстр, стоящий на платформе, к которой вы едете, и стреляющий ракетами, промахнулся. Как только прибудете в нужное место, убейте монстра. Если он все-таки нанес вам повреждения, то в ящике в левом дальнем углу лежит здоровье. Забрав его, бегите направо. В помещении, освещенном синими огнями, справа вы обнаружите рычаг. Поворачивать его не имеет никакого смысла. Пройдя мимо моста вперед, поверните налево и пристрелите монстра, стоящего у приборной доски. Лучше всего воспользоваться взрывающейся урной, расположенной рядом. Далее бегите по мосту на другой берег. Далее — вперед по коридору, в небольшом помещении пристрелите монстра и осторожно спуститесь по лестнице. Вперед продвигайтесь осторожно, так как здесь находится неплохо замаскированный монстр на потолке. Пристрелив его, продолжайте свой путь по туманному подвалу. В конце концов, прямо перед собой вы увидите ящики, слева окажется монстр, а справа — проход к лифту. Действовать следует в полном согласии с логикой. Монстра пристрелить, ящики разбить, на лифт сесть. Вы окажетесь в огромном помещении, заваленном ящиками. Здесь же, кстати, вас ожидает очередной монстр. Уничтожив его, соберите все предметы (для этого постарайтесь не уничтожать ящики сразу — они могут пригодиться) и найдите лестницу наверх. Убейте монстра, бегите в единственный проход. Справа внизу окажутся два больших зеленых контейнера. Не доходя до конца по платформе, прыгните к ним и поверните оба рычага. Раздастся гул, леденящий кровь, но больше ничего страшного не произойдет. Поднимитесь обратно и на этот раз дойдите до конца платформы. Справа в открывшемся помещении вы обнаружите монстра, которого следует незамедлительно уничтожить. Затем нажмите на рычаг и прыгайте вниз. Вы окажетесь в помещении с ящиками, в котором уже были, но на этот раз тут открылась дверь. Разыщите ее и бегите туда. Пройдя по коридору чуть дальше, вы закончите уровень.

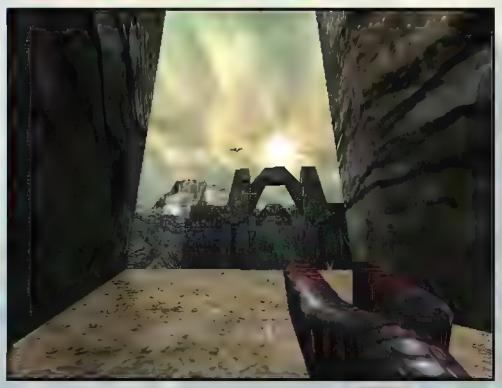


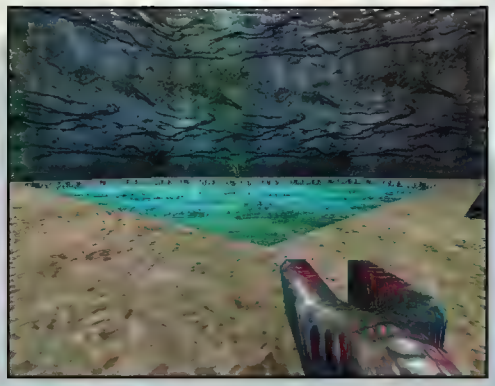
Sacred Passage

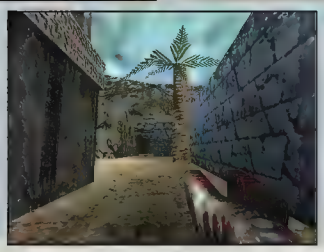
Следующий уровень, по сути дела, уровнем не является. Больше похоже на интерактивную связку между двумя эпизодами. Но тем не менее. Выходите из пещеры и любуйтесь на природу. Птички, небо, солнышко — это все, конечно, прекрасно, но вам надлежит попасть за стену храма. Главные ворота намертво закрыты, и открыть их пока не представляется никакой возможности. Идите вдоль левой стены храма. Найдите небольшой декоративный прудик. Прыгайте туда и... постарайтесь выжить. Стаи мелких рыбешек окажутся весьма опасными для здоровья вашего героя, а отстреливать неожиданных врагов довольно сложно ввиду их чрезвычайно мелкого размера. В прудике на порядочной глубине вы должны будете найти пещеру, которая надежно охраняется довольно-таки крупной и агрессивной рыбой. Уничтожив ее, плывите в пещеру. Плыть придется долго, поэтому желательно иметь некоторый запас воздуха и не задерживаться по пути. Вынырнуть вы должны на территории храма. Справа окажется пещера с видом на следующий уровень. Там же, кстати, можно обнаружить спичку и патроны для автоматического пистолета. Выйдите из пещеры и подойдите к двери, рядом с которой на полу расположена кнопка. Когда вы наступите на кнопку, дверь откроется. Слева от пустого бассейна окажется монстр, который начнет незамедлительно обстреливать вас ракетами. Уничтожив его, можете пойти налево, дабы открыть главные ворота. Хотя, в принципе, это уже не нужно. За бассейном находится закрытый проход на следующий уровень. Чтобы его открыть, следует наполнить священный бассейн водой нажатием рычага. Как только уровень воды достигнет нужной отметки, двери откроются, и вам следует, соответственно, пройти вперед.

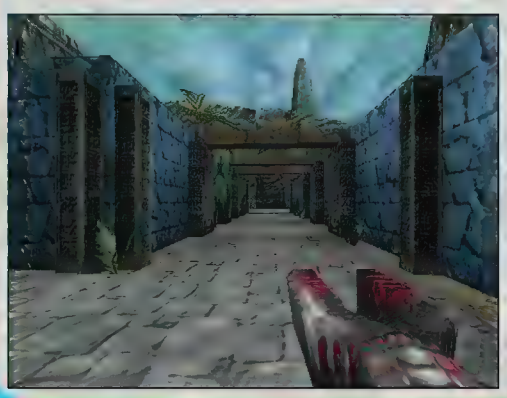


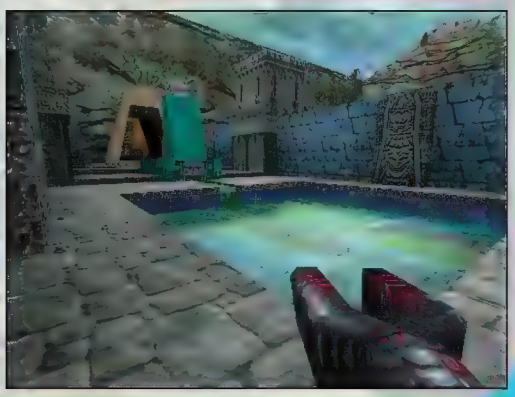




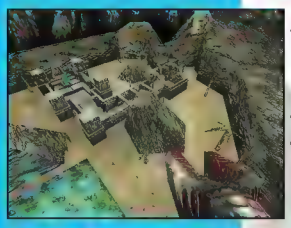


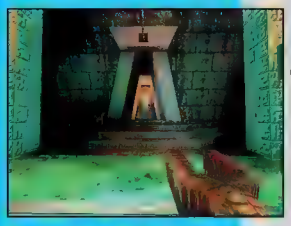


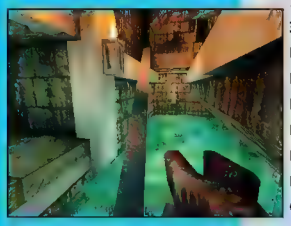


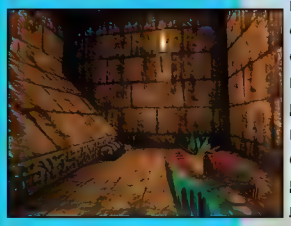


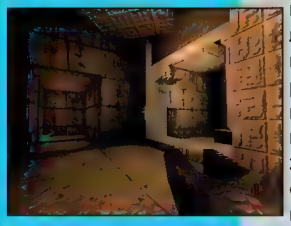
Chizra-Nali Water God

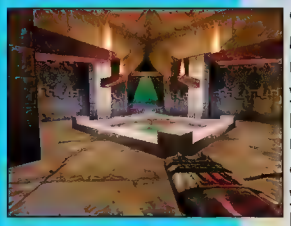


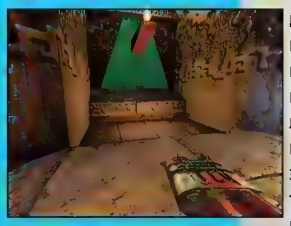




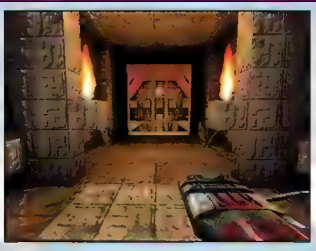


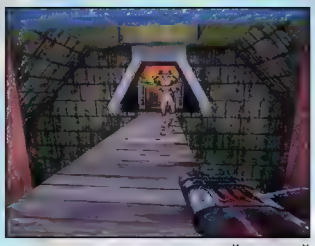


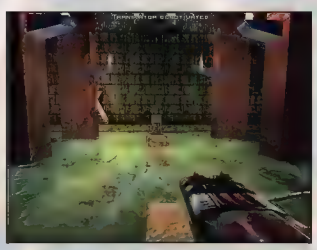


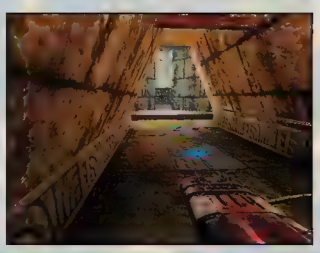


В первом же помещении этого уровня вам встретится головоломка, примитивная до крайности. Следует нырнуть в лужу и расстрелять четыре цепи, удерживающие деревянную платформу под водой. Платформа, естественно, всплывет. Надо встать на платформу и головой активизировать рычаг, который откроет деревянную решетку впереди. Прыгайте в образовавшийся проход, возьмите спичку. Спуститесь по деревянной балке вниз, плывите на самое дно и в пещеру, где можно собрать несколько крайне полезных вещей. Затем надо всплыть на поверхность и подняться по другой деревянной балке наверх. Там налийский житель откроет вам секретное место. Далее следует спустить лифт с помощью кнопки, которая находится слева. Вы поднимитесь наверх в первый налийский жертвенник. В горшках можно найти много всякой всячины, а в центре небольшого прудика — ASMD. В одном из тупиков в этом помещении вы должны найти кнопку. Нажмите на нее, чтобы освободить проход вниз. Чтобы открыть дверь впереди, надо нажать на кнопку справа. Пройдя вперед, вы, возможно, обнаружите первого врага на уровне, но это вовсе не обязательно. Проход, который обнаружится в самом низу лестницы, окажется закрыт, а чтобы открыть его, вам надлежит бежать в дальний правый угол. Путь вам преградит хилая баррикада из камней. Однако мощным движением корпуса ее легко разрушить. На маленьком деревянном мостике защитите налийского жителя от врага. За это он, возможно, откроет вам секрет. Далее у вас открыт единственный путь: вниз. Прыгайте в воду и разберитесь со всеми врагами, которых вы здесь встретите. После того, как вы уничтожите здесь все, что движется, к маленькому каменному островку посередине бассейна выползет маленький мостик. Когда вы окажетесь на островке, откроется дверь. Прежде чем идти туда, помните, что следует держаться стены в узком коридоре, ибо прямо посередине вас поджидает хитрая ловушка в виде вылетающих стрел из отверстия в стене. Идите вперед до упора, пока не окажетесь на лифте. Поднявшись на лифте наверх, следуйте указанием налийца. Он приведет вас в маленький жертвенник, где его следует защитить от огромны неприятных комаров. Расстреляйте в жертвеннике все горшки и возьмите все, что можно. Затем разыщите на стене кнопку (это достаточно просто сделать, так как помещение очень маленькое). У одной из стен опустится замаскированный лифт. Поднимитесь наверх. В крохотном коридоре идите к самой дальней стене, которая окажется дверью. Вы очутитесь в помещении, в котором чуть раньше нашли ASMD. Теперь вам предстоит повторно совершить все те действия, которые вы уже совершили однажды. Нажмите на кнопку, прыгните вниз, нажмите на кнопку справа. На этот раз в большом помещении вас будет обязательно ждать монстр. Убейте его и спускайтесь вниз по лестнице в открывшийся проход. При большом желании можно прыгнуть вниз — пол откроется, и вы упадете в воду. Побегав по маленькой трубе и собрав все, что удалось найти, следует найти выход обратно. Вернитесь в то место, в которое вы упали чуть раньше, и внимательно оглядитесь. Вы должны увидеть маленький проход, следуя по которому вы окажетесь в большом зале. Снова спуститесь вниз по лестнице, но на этот раз перепрыгните через пропасть. Справа по деревянному мостику к вам незамедлительно поползет монстр. Уничтожьте его и бегите. Куда? Без разницы, все равно попадете в одно место. По каменным выступам обойдите огромный деревянный рычаг, иначе он может вас запросто прихлопнуть. Идите вперед. Напротив большой красивой двери вы найдете кнопку. Нажмите на нее и идите в открывшийся проход. Прямо впереди на потолке вы обнаружите монстра. Уничтожив его, прыгайте в воду, в которой растут пальмы. Поднимитесь по каменным выступам наверх. Следуйте за налийцем по узкому деревянному мостику. Абориген приведет вас прямо к врагу, которого следует незамедлительно уничтожить. На деревянных мостиках вам следует разыскать два столба с двумя кнопками. После того, как вы нажмете на них, откроется тайник рядом с зелеными иероглифами. В тайнике вы найдете боеприпасы для ASMD, а также рычаг. Как только вы нажмете его, рядом с тайником откроется дверь. Пройдите в большое помещение, в центре которого находится узкий бассейн. В помещении довольно много монстров. Поэтому, прежде чем заняться делом, советую очистить пространство ото всего, что двигается. Здесь вы сможете обнаружить очень много комнат. Однако вам нужна одна единственная, та, что находится справа от входа в помещение. В принципе, остальные тоже можно посетить хотя бы из чистого любопытства, но на самом деле вам нужна только одна единственная. Итак, вы попадете в помещение, заполненное водой. Очень желательно здесь спасти нескольких налийских жителей от противных монстров, однако это довольно сложно. Если вы их все-таки спасете, то вполне вероятно, что они соблаговолят открыть вам тайничок. Однако даже если этого не случится, огорчаться не следует, лучше бегите направо. Далее очень сложный момент. По криво расположенным камням следует забраться на самый верх. Советов тут дать никаких нельзя, скажу, однако, что владельцам слабых компьютеров можно даже не беспокоиться. Когда вам все-таки удастся это сделать, бегите вперед в главное святилище налийского храма. Там вам надлежит уничтожить врага и обязательно прыгнуть в бассейн. Как только вы коснетесь священной воды своей грешной плотью, послышится ужасающий гром, а на карманном переводчике появится жизнерадостное сообщение, из которого следует, что жить вам осталось совсем не много. Не будем суеверными людьми и вернемся в большое помещение, где в недалеком прошлом вы уничтожили множество монстров. Как видите, одна из решеток поднялась, сделав доступным рычаг. Опустите рычаг, который выдвинет мостик к каменному столбу в центре бассейна, на котором лежит ракетница. Как только вы возьмете ракетницу, прямо перед вами откроется решетка, за которой находится дверь. Откройте дверь и бегите вперед. Пройдите по деревянному мостику к Священным Воротам. Идите прямо в Священные Ворота, а затем вперед, в пролом. Уровень пройден.

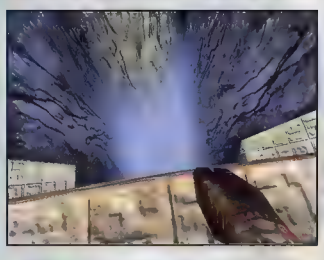


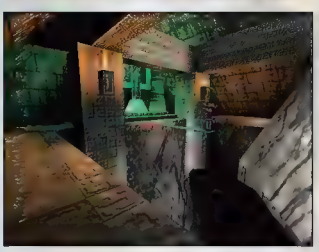




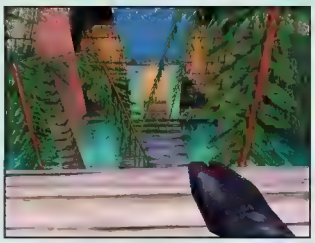


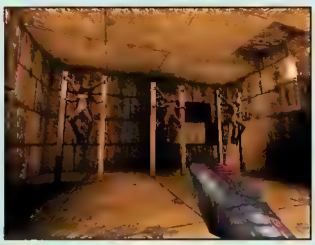
The Ceremonial Chambers

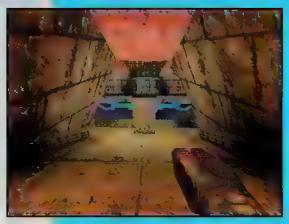


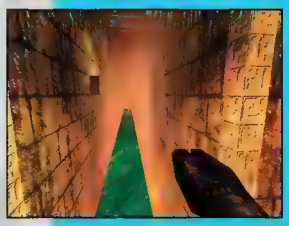


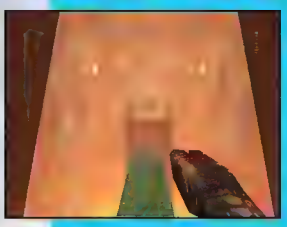
Этот уровень один из самых запутанных во всей игре и требует идеальной ориентации и быстрой реакции для адаптации к мгновенно меняющимся условиям. Дальнейшее описание является лишь одним из вариантов прохождения, а их, в принципе, может быть сколько угодно. Итак, начнем. Прежде всего, вы оказываетесь в небольшом помещении, из которого можно выйти через две двери, находящиеся рядом друг с другом. Можно также прыгнуть вниз, в воду. Пока никаких активных действий предпринимать не будем, лучше побежим за налийским жителем, который должен провести вас через левую дверь и коридор в помещение, практически идентичное тому, откуда вы стартовали. Здесь попытайте счастье и попробуйте защитить налийца от крайне агрессивного врага. Тут все зависит от удачи. И не факт, что оставшийся в живых абориген изъявит желание открыть вам тайник. Так или иначе, вам надлежит вернуться в коридор и бежать направо, вниз, к самой двери. Прямо у порога настоятельно рекомендую вам сохраниться. Помещение, в котором вы окажетесь, представляет собой в высшей степени опасное архитектурное сооружение: узенькая реечка, огибающая слева и справа столб, на котором хранится ракетница и боеприпасы к ней. Причем, попасть на столб можно только с обратной стороны. (Внизу, как несложно догадаться — кипящая лава.) Как только вы окажетесь на столбе, в помещение вбежит монстр, несколько выстрелов которого могут оказаться роковыми, так как нет ничего проще, чем свалиться в лаву, сражаясь с врагом. Если удача будет сопутствовать вам, то возвращайтесь из опасного места и, не долго думая, ныряйте в воду. На самом дне вы обнаружите рычаг, который следует опустить. Всплывите на поверхность, если вам требуется воздух, затем вновь ныряйте и плывите по каменному коридору под водой до самого конца. В конце вы обнаружите еще один рычаг, который также следует опустить. В знак того, что вы все сделали как надо, через несколько секунд раздастся оглушительный грохот. Теперь всплывайте, где хотите, и возвращайтесь в помещение, в котором вы оказались в самом начале уровня. На этот раз воспользуемся правой дверью и, оказавшись в коридоре, свернем направо в открывшийся проход (этот проход был закрыт до тех пор, пока вы не совершили замысловатую операцию с рычагами под водой). Если вы увидите налийцев, постарайтесь сохранить их, но вполне возможно, что они погибли до того, как вы вошли сюда. В любом случае перебейте врагов и по деревянному мостику бегите направо к двери. Зайдите в очередное помещение и забейте очередного монстра. Эй! Осторожней! Невероятно глубокая пропасть, которая дышит могильной прохладой, — это не шутки! Обойдите пропасть и по узенькой реечке пройдите до конца, чтобы взять 100 здоровья. Голова не кружится? Теперь возвращайтесь и бегите все время в противоположную сторону. Перед самой дверью вас будет поджидать монстр. Очистите себе проход и идите вперед. Прямо перед собой вы увидите подъем наверх, справа — непонятный бассейн, слева — пыточную камеру, в которой терпеливо дожидаются своей смерти распятые налийцы. Поднимайтесь наверх. Проход вперед, увы, закрыт. Не стоит спускаться вниз и думать, какие рычаги можно еще опустить. Лучше останьтесь на платформе рядом с закрытым проходом и дождитесь атаки нескольких монстров, которые, судя по всему, появляются из ниоткуда. Их смерть — это и есть ключ к запертой двери. Как только вы отобьете все атаки, проход откроется, и можно будет продолжать свой путь по извилистому коридору. В конце концов, вы попадете в маленькую комнатушку, в которой, помимо врага, (он, надеюсь, не особенно вас потревожит), обнаружатся рычаг. Опустите его и подойдите к окну. Через несколько секунд приедет лифт-платформа, который услужливо доставит вас туда, куда нужно. Итак, вы окажетесь на узеньком деревянном мостике, на котором находится и одно из тех нелицеприятных существ, которых вы до сих пор пачками уничтожали с самого начала игры. Бегите вперед по мостику до конца, потом прыгайте в воду, и за скалой, торчащей из воды, вы найдете небольшую деревянную платформу, по которой бродит неизвестно откуда взявшийся налиец. Вновь прыгайте в воду и плывите к аналогичному островку, на котором, помимо налийца, отдыхает несколько монстров. Перебейте их и опустите рычаг. Теперь надо очень самонадеянно признать себя акробатом-канатоходцем и продолжить свой путь по узенькому канатику, по которому следует подняться до самого конца. Если вы все-таки свалитесь, ничего страшного не произойдет: под вами все-таки вода. Просто повторите свою попытку еще раз. Дойдя до самого конца, очень осторожно прыгайте на крохотный каменный выступ и продолжайте подниматься наверх по балке. Еще одна пересадка, и вы окажетесь перед шикарным входом в очередную пещеру. Войдите внутрь и бегите налево. В конце коридора обнаружится несколько ящиков, несколько бочек и один наглый враг. Убейте его и посмотрите направо. Все-таки не зря Его называют Unreal! По идее, через эту пещеру надлежит плыть на маленькой платформе, расположенной справа, однако она по невыясненной причине поплывет лишь тогда, когда вы, отчаявшись в своих попытках, прыгните в воду. Сумеете забраться на нее — хорошо, нет — продолжайте путь вплавь. В самом конце нужно всего навсего нажать на разукрашенный рычаг и прыгнуть вниз в открывшийся люк.

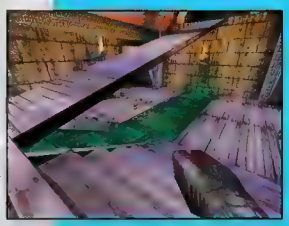


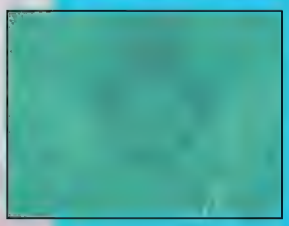


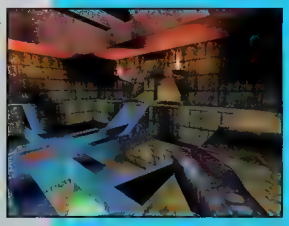




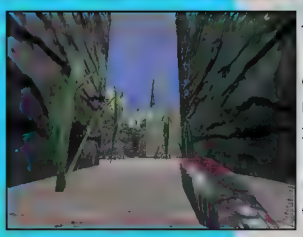
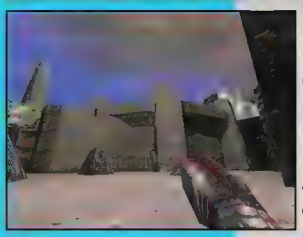
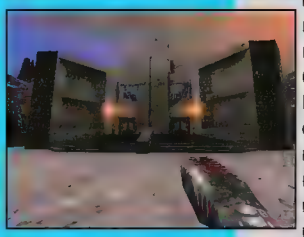
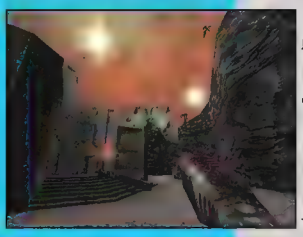
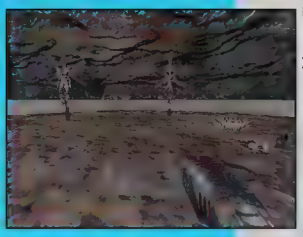
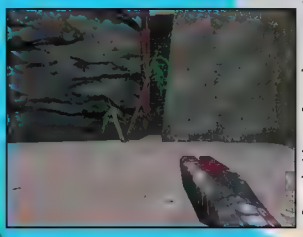




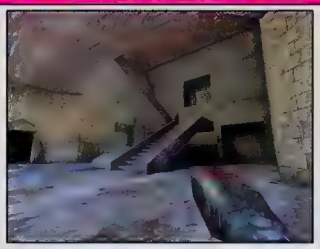
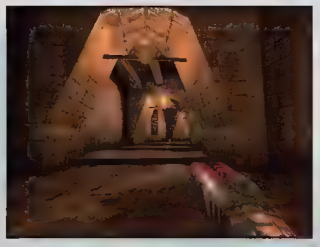
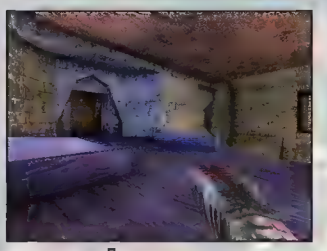




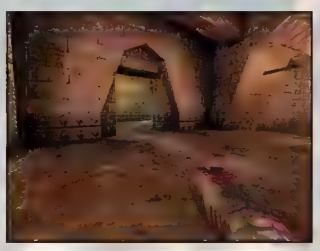
Dark Arena

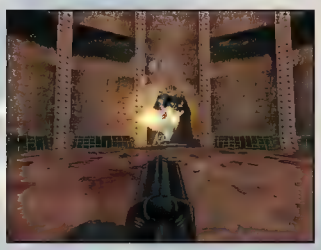
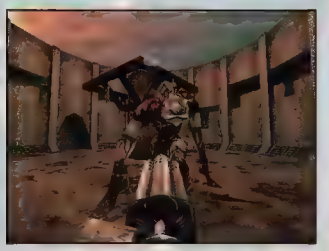
Этот уровень отличается крайней незамысловатостью. Однако в конце вас ждет маленький сюрприз. Но начнем с самого что ни на есть начала. А в самом начале вы оказываетесь под водой. Выныривайте на каменный пол и бегите вперед по коридору. Путь вам преградят огромные ворота, наглухо запертые. Открываются они, однако, довольно примитивным способом. Нажмите на кнопку слева от факела (см. screenshot), и ворота незамедлительно откроются. Бегите вперед, спуститесь вниз, затем поверните налево и снова вниз. Наконец, вы покинули территорию налийского храма, который, полагаю, вам уже смертельно надоел. Итак, бегайте, дышите свежим воздухом и веселитесь. Справа от вас будет внушительный замок, но торопиться туда не стоит. Бегите вдоль его стены, пока не увидите нескольких распятых налийцев и монстра. Расправьтесь с ним, возьмите броню и внимательно присмотритесь к скале напротив. Рядом с несколькими пальмами вы должны найти трещину, а в ней - фонарик. Пользоваться фонариком достаточно просто, однако не стоит забывать, что время его использования ограниченно, и следует быть предельно экономным. Впрочем, на этом уровне он еще должен пригодиться. Теперь самое время бежать в замок. Не имеет никакого значения в какие именно двери вы войдете, идите в любые. Прямо перед собой вы увидите лестницу, слева и справа закрытые проходы, а сзади лифт. Для начала поднимитесь на второй этаж и убейте очередного монстра (неважно, чем вы воспользуетесь: лифтом или лестницей). Теперь спуститесь обратно и убейте еще одного неизвестно откуда взявшегося монстра. После столь хитроумных действий поднимитесь наверх на лифте и бегите в левый проход. (Если он все еще закрыт, попробуйте побегать немного по доступной территории замка, никаких конкретных действий рекомендовать не могу). В длинном темном коридоре вы вновь встретитесь с врагом. Теперь бегите вперед. Первая дверь направо окажется закрытой, вторая - тоже. Однако зайдите в дверь слева и опустите все три рычага, чтобы задействовать какой-то сложный

механизм. Двери справа откроются, и вы окажетесь на балконе арены. Осмотритесь. В самом центре арены вы увидите огромную раму, на которой подвешено за ноги несколько налийских жителей. Также там валяется несколько боеприпасов. Однако прыгать вниз я пока не рекомендую. Побегайте по балкону и соберите все, что можно. Только после этого прыгайте вниз и подойдите к раме. Рама с повешенными неожиданно поползет вниз, земля затрясется, раздастся ужасающий грохот, стена проломится и перед вами... тот самый маленький

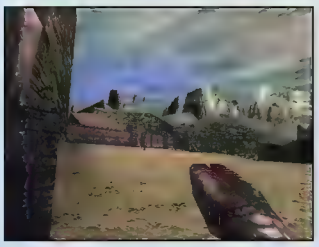


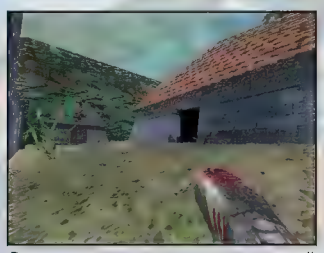
сюрприз, о котором я говорил в самом начале. Существует мнение, что данная природная аномалия вызвана вашим неосторожным поведением в налийском храме, когда вы решили искупаться в священных водах. Так или иначе, с аномалией придется бороться. Прежде всего, не забудьте сохраниться. После чего изучите поведение гиганта. У врага существуют три типа атаки: швыряние огромных камней, землетрясение и сильный удар в непосредственной близости. И если от первого типа атаки еще както можно спастись, то единственным средством от остальных остается случайность. Таким образом, вам следует стараться делать так, чтобы вас атаковали исключительно камнями (уворачиваться от

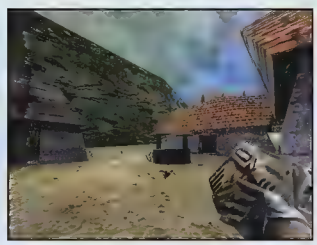
них хоть и сложно, но можно). Слабые места босса: огромные размеры и медленное передвижение. Все это делает его сравнительно простой мишенью для ваших ракет, которые подходят здесь как ничто другое. Рано или поздно, гиганта вы одолеете: ничего особенно сложного в этом нет. После смерти босса произойдет маленькое землетрясение и - можно бежать в открывшийся пролом. В небольшой комнате проход вниз, к сожалению, закрыт, но не стоит расстраиваться: дизайнеры игры решили не особенно мучить игрока, справившегося с сильнейшим монстром, и поместили рычаг, открывающий дверь, на стене напротив. Потяните рычаг, бегите в открывшуюся дверь и благополучно заканчивайте уровень.

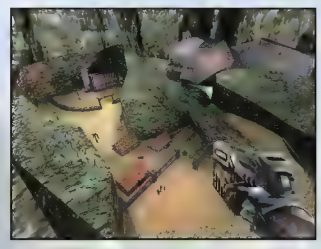
Harobed Village

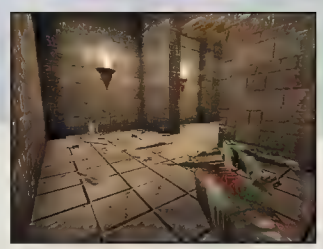


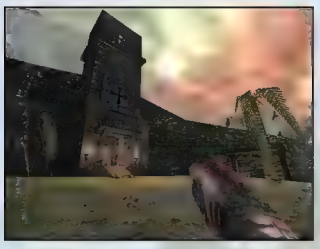


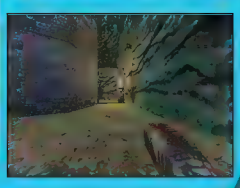
Этот уровень является скорее связкой между эпизодами, но, между тем, тут тоже зевать не приходится. Ваша основная цель: собрать как можно больше всего. Кстати говоря, в своем прохождении я отмечал лишь спрятанные и наиболее важные предметы, которые надо было взять, но, естественно, не упоминал о каждом бинтике и каждой аптечке. Этой же традиции я буду следовать и далее. Итак, бегите вперед и выходите на свет божий. Зеленая травка, синее небо и наши любимые тушканчики. Слева от вас располагается уютная деревенька налийцев, на которую я от души рекомендую совершить налет. В крайней хижине справа возьмите фонарик, а в хижине за колодцем заберите спичку. Разумеется, по мере своих сил и возможностей следует забрать все остальное, но это - самое важное. Опасайтесь гигантских комаров, которые здесь отличаются исключительной наглостью и бескомпромиссностью. Не пытайтесь прыгнуть в колодец, не получится. За деревенькой обнаружится еще одна стена, а за ней - скромный замок. Прямо-таки настоящее феодальное хозяйство. Кстати, прямо у входа в замок дежурит и феодал. Убейте его и продолжайте свой путь прямо в замок. Правда, как только вы зайдете в центральное помещение, выяснится, что это не замок, а церковь: идол, скамейки, молящийся налиец... Последнего совету потревожить, но только не выстрелом в голову. Если будете аккуратно обращаться с аборигеном, то он вам откроет маленький секретик в правом углу. Вам нужно будет подняться по лестнице наверх, а затем прыгнуть налево. Вы окажетесь на балконе, где можно собрать очень полезные вещи. Затем выходите из церкви и обойдите ее слева. Налийское кладбище приятных ассоциаций не вызывает, но убегать не стоит. Для начала пристрелите монстра, а затем соберите здесь все, что найдете. Теперь идите назад, выходите за деревенскую стену и бегите налево. Ого! Еще один корабль потерпел катастрофу, на этот раз - инопланетный. В любом случае здесь стоит побывать. Ваш основной ориентир - два сигнальных огня на корпусе корабля. Спустившись к воде, вы обнаружите монстра, охраняющего проход на мост. Пристрелив охранника, продолжайте свой путь по мосту. На самой середине мост уйдет под воду. Ныряйте вместе с ним, а затем поднимайтесь по куску железа, торчащего из воды. Прыгайте с самой его вершины на продолжение моста и выходите на берег. Теперь до корабля рукой подать. Однако, как только вы подойдете ближе, из-за стены очень неожиданно выскочит монстр и постарается вас угробить. Убейте его и смело заходите в инопланетный корабль через синюю дверь.



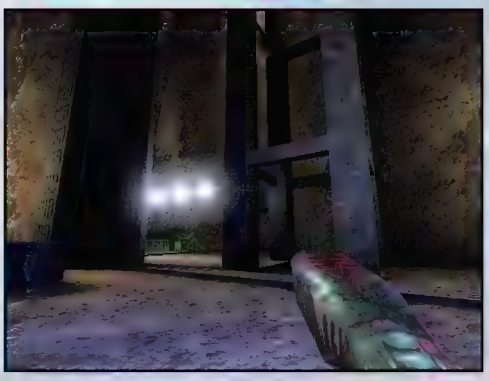
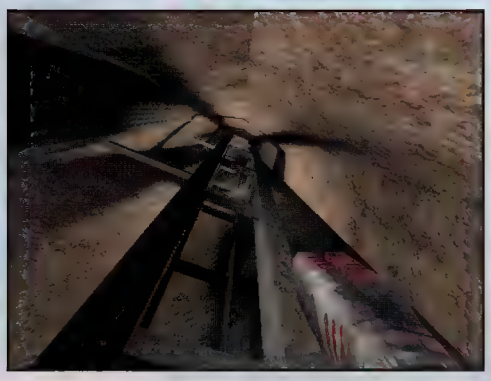
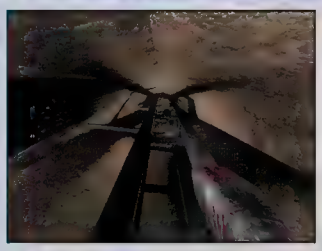


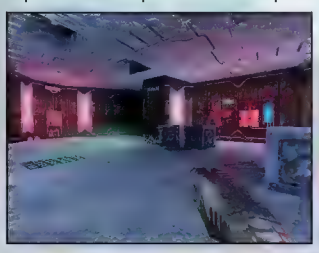
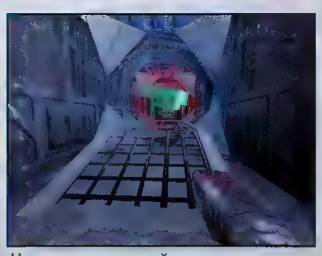
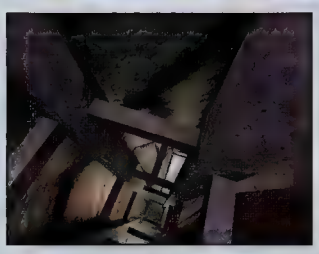
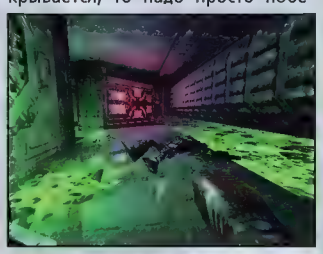
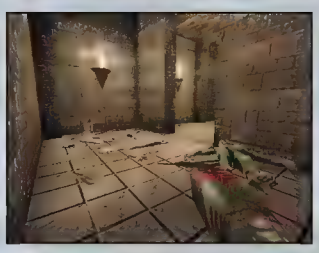
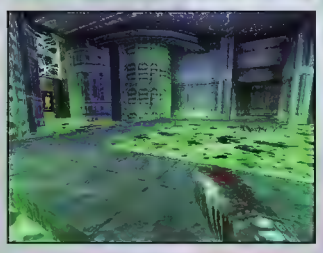
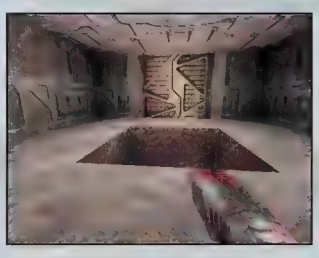
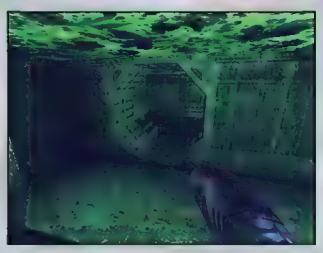




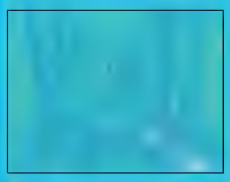
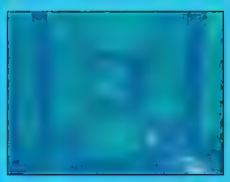
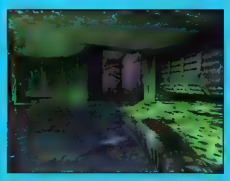
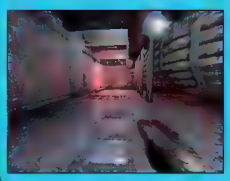


Terraniux Underground

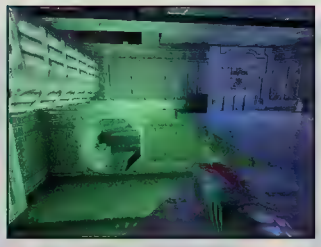









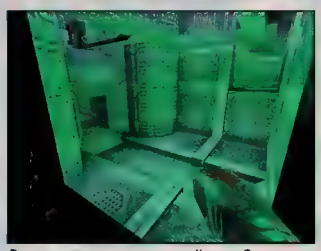
Начинается новый этап игры, появляются новые монстры, новые головоломки и новая архитектура уровней. Сложность игры, конечно же, возрастает. За синей дверью вы, как ни странно, обнаруживаете еще одну дверь, а за ней — небольшой дворик. Справа и слева вы увидите бочки с какой-то зеленой дрянью, стреляя по ним, будьте осторожны, брызги кислоты зеленого цвета очень опасны и обладают способностью со временем взрываться. Соберите здесь все, что есть, и осмотритесь. Ваша цель номер один: лифт, который поднимет вас на гигантскую высоту. Кроме того, здесь можно увидеть красную кнопку и закрытую дверь. Для начала нажмите на кнопку. По идее, она должна открыть дверь, однако вместо этого на лифте к вам спустится довольно опасный инопланетный монстр. Тактика борьбы с ним сравнительно проста. Надо прятаться за различными предметами, которые всегда сохранят вас от взрыва ракеты. В остальном инопланетянин почти ничем не отличается от других представителей вражеской стороны. Как только вы его убьете, дверь откроется. Заходите во внутрь охранного помещения. Впереди вы увидите мостик, через который проходят сигнальные поля. Делать нечего, проходите сквозь поля. Поднимется тревога, но ничего особенно страшного не произойдет. Открой-

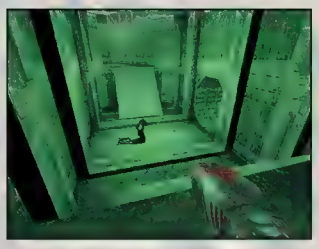
те очередную дверь и расправьтесь с двумя инопланетянами. Сделать это будет довольно непросто, так как в помещении отсутствуют какие-либо предметы, за которыми можно было бы спрятаться. После уничтожения монстров обратите внимание на две кнопки — справа и слева. Нажмите обе (в знак того, что вы все сделали правильно, они должны окраситься в синий цвет). Выходите обратно во дворик. Когда приедет лифт, вставайте на него и поднимайтесь наверх. В маленьком помещении, куда привезет вас лифт, советую быть крайне осторожным, дабы не свалиться в шахту. Откройте одну-единственную дверь и пройдите вперед. Убейте инопланетянина и не забудьте взять спичку. После этого прыгайте справа на зеркальный пол под огромный трубой. Разыщите тут защитный костюм, не забывая уничтожать монстров. После того, как возьмете его, обернитесь и обратите внимание на полузаваленный проход. Если он не открывается, то надо просто побегать по зеркальному мостику еще немножко и перебить оставшихся в живых. Если и это не поможет, то разыщите монстров в зеленой кислоте (с защитным костюмом она вам не страшна). Итак, войдите в полузаваленный проход и нажмите на красную кнопку. Уровень закончится.

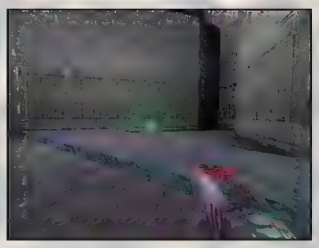
Terraniux

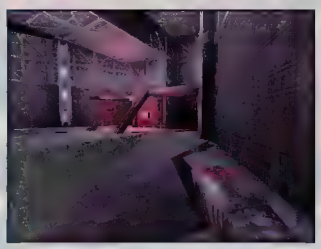


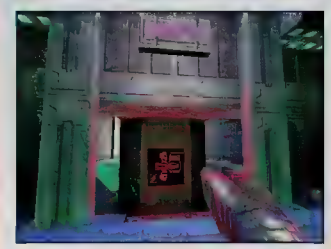


Этот уровень — сущий ад. Запутанные коридоры, многочисленные двери, множество кнопок, непонятно что открывающих. С самого начала уровня старайтесь запоминать те места, где вы уже были, возможно, это вам поможет. Итак, вы нажали красную кнопку и тем самым куда-то спустили всю зеленую жидкость. Смело прыгайте вниз. Теперь бегите в правое круглое отверстие. Прыгайте вниз и бегите налево к огромному круглому люку. Как только вы подойдете к нему, он откроется. Пройдите вперед и будьте готовы к атаке монстра слева. После того, как вы его убьете, бегите направо и поднимайтесь наверх. Прежде чем спуститься, пристрелите монстра внизу. Не забудьте взять около его трупа фонарь. После этого бегите направо и вперед. В небольшом помещении найдите хитро замаскированный лифт, который поднимет вас на более высокий уровень. Бегите прямо вперед к красной кнопке и нажмите ее. После этого обернитесь и сразитесь с двумя инопланетянами. Теперь перейдите по лифту в другое помещение и поднимитесь вверх по лестнице. Внимательно изучите и запомните это место. Как не сложно догадаться, коридор представляет собой кольцо, а в центре расположено какое-то помещение за множеством дверей, куда, в принципе, не надо заходить. Итак, бегите по этому коридору направо. Справа от себя вы должны найти вход в другое помещение под иероглифами. Перебейте здесь всех монстров, затем подойдите и нажмите красную кнопку. Поднимитесь по спущенным доскам наверх и возьмите там несколько спичек. Спуститесь обратно вниз и идите в левую дверь. По пути не забудьте захватить защитный пояс и суперботинки. Вернитесь в круглый коридор, снова бегите направо, минуя помещение, в котором вы только что побывали, и — следующий поворот направо. Как вы видите, это помещение совершенно идентично

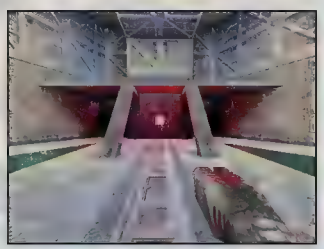


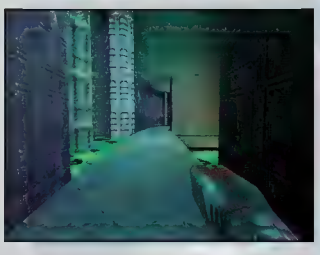


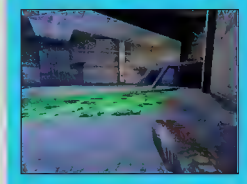


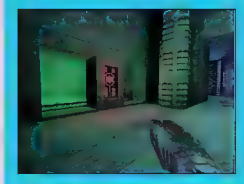


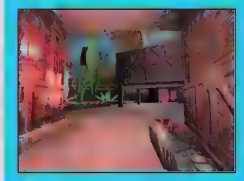
предыдущему. И действовать здесь надлежит почти идентично. Перебейте монстров, подбегите к красной кнопке и нажмите ее. Затем поднимитесь по доскам наверх и возьмите справа 100 здоровья. Вернитесь в круглый коридор и спуститесь в помещение, в котором вы были в самом начале. Бегите в открывшуюся левую дверь. В маленьком узеньком коридорчике, в котором вам, вероятно, придется столкнуться с врагами, обратите внимание на решетку над кислотой, которая будет расположена слева от вас. Решетка поднимет на самый верх. Расправьтесь с инопланетным монстром и бегите налево. Вы окажетесь в очень симпатичном саду, в котором, помимо монстра, уныло уставившегося на какое-то растение, есть множество секретов, которые способны запутать кого угодно. Секрет первый: это не единственный сад на этом уровне. Внимательно запомните все особенности места, в котором вы находитесь, чтобы в дальнейшем не заблудиться. Секрет второй: бегите в коридор, который находится слева от большого столба. Бегите, никуда не сворачивая, вперед. Теперь вы оказались в саду номер два. Отпразднуйте это событие уничтожением еще нескольких монстров и в левом углу (если смотреть на здание из сада) обратите внимание на малоприметную кнопку. Нажмите ее. Рядом появится лифт. Поднявшись наверх, вы прежде всего столкнетесь с монстром. Когда уничтожите его, оглядитесь. Вы находитесь в помещении с одним единственным выходом, который, увы, заперт, и с бассейном из зеленой жидкости. Делать нечего, ныряем. Вы окажетесь в тоннеле, который, кстати сказать, плохо освещен. Поэтому советую воспользоваться фонариком. Плыть следует туда, где при вашем приближении открылся люк. Впрочем, скучным путешествие по канализационным трубам назвать никак нельзя. Больше это похоже на американские горки. В конце концов, вы окажетесь в небольшом помещении с двумя монстрами. Убейте их и не забудьте взять биовинтовку, которая лежит около силового поля. Естественно, нужно обязательно нажать обе кнопки в этом помещении. Как только вы выйдите, вы вновь окажетесь в круглом коридоре. Поднимитесь наверх в один из садов, если помните, как. Первый поворот с левой стороны здания, поднимитесь на лифте наверх. Расправьтесь с монстром и возьмите броню. После этого бегите направо в дверь, которую вы открыли нажатием кнопки в помещении с силовым полем. Перебейте всех монстров в этом помещении, затем нажмите кнопку слева. У смежной стены опустится лифт в виде решетки. Встаньте на нее и езжайте наверх. Уровень закончен.

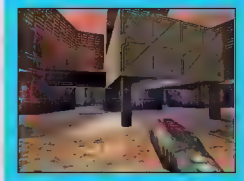


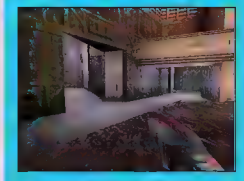


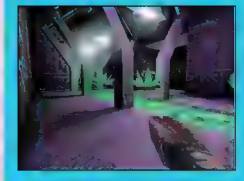


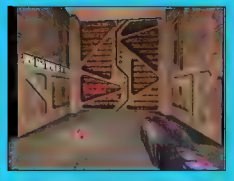


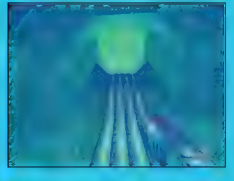


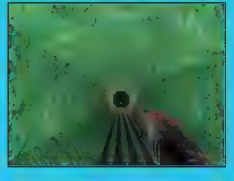


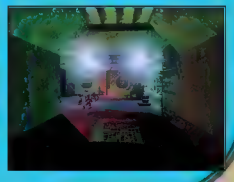




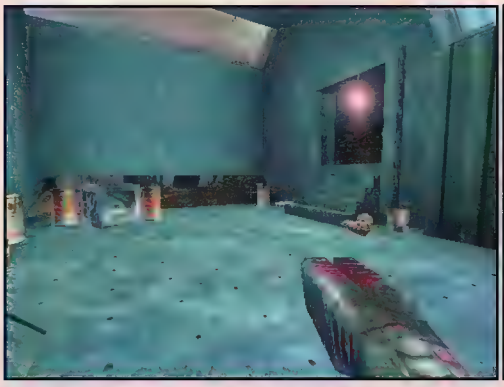
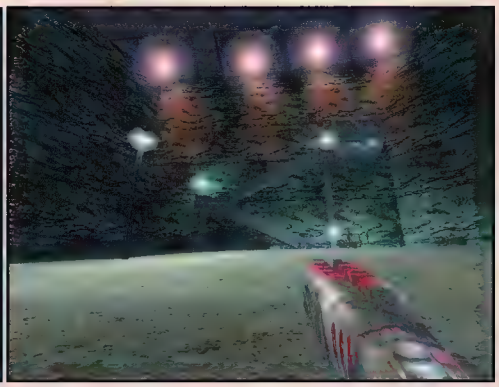
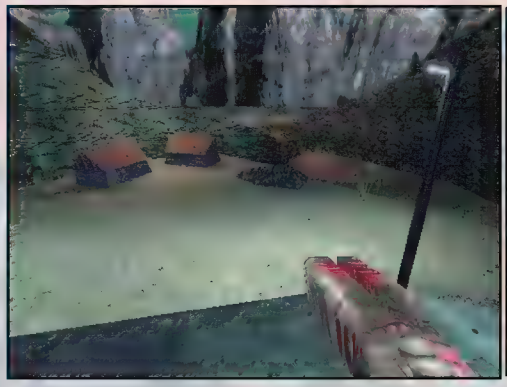
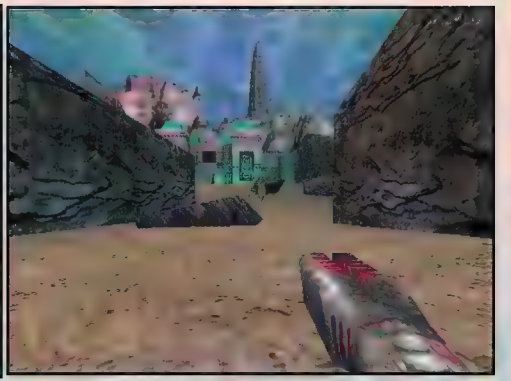
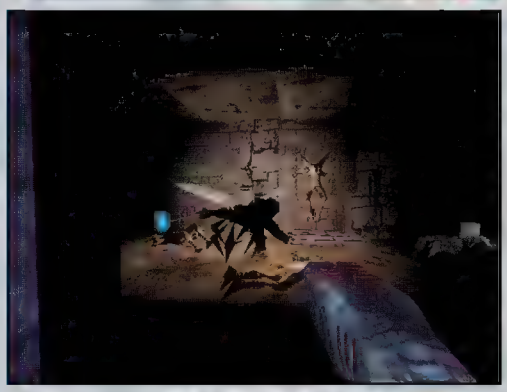
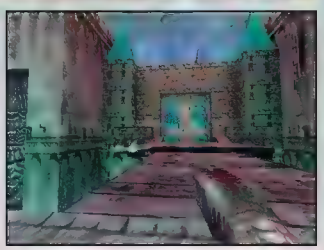
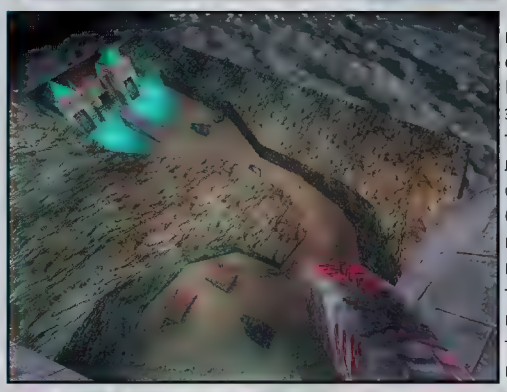
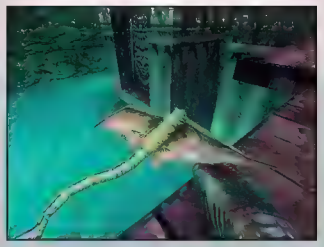
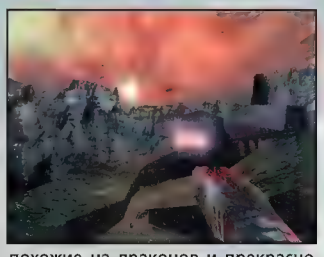
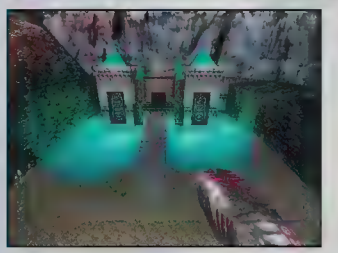








Noork's Elbow

вольно сложного и затянутого предыдущего уровня. Откройте дверь. Вы окажетесь в помещении с взрывающимися урнами и боеприпасами. Справа на лестнице стоит монстр. Убейте его, соберите все боеприпасы и, поднявшись по лестнице, начинайте спускаться вниз. На полпути до земли вас встретят еще два инопланетных монстра. Убейте их и бегите в первую налийскую хижину. Воспользуйтесь фонариком или спичками, так как иначе вы ничего не увидите. Обычная картина: распятый налиец и гигантский комар. Также здесь лежат спичка и 100 здоровья. В следующей хижине вам также придется разобраться с комаром и взять генератор силового поля и броню. Выходите из хижины и бегите вперед по ущелью. Вскоре вы увидите гигантский ров, заполненный водой, а за ним - великолепный замок. Подбегите к мосту, и — вперед к замку. На пути вам встретятся три пташки, очень похожие на драконов и прекрасно вписывающиеся в средневековый интерьер. Мост опустится, и вы сможете бежать дальше. Следуйте за налийцем - он откроет вам секрет. Парадный вход в замок, увы, закрыт, но поскольку мы люди не гордые, можем воспользоваться и запасными. Не имеет никакого значения, куда вы побежите, вправо или влево. Итак, очередной коротенький уровень завершен.

Еще одна связка между эпизодами, созданная, видимо, для того, чтобы дать отдохнуть игроку после до-

Дмитрий **ЭСТРИН**

СИ

Mind Magic

Meditation

Действие: Временно повышает характеристики Personality и Intellect.

Стоимость в MP: 1.

Восстановление: Медленное.

Эффект: Personality, Intellect +10.

Широта действия: Один персонаж.

Зависимость от опыта: Добавляется удвоенное значение опыта.

Использование экспертом: Добавляется утроенное значение опыта.

Использование мастером: Заклинание действует на всю команду.

Ограничения: Нет.

Remove Fear

Действие: Снимает статус Fear с персонажа. Чем выше показатель опыта в Mind Magic, тем больше вероятность того, что, даже после долгого пребывания в состоянии Fear, персонаж может быть успешно излечен.

Стоимость в MP: 2.

Восстановление: Медленное.

Широта действия: Один персонаж.

Зависимость от опыта: Максимальное время применения равно утроенному значению опыта в минутах.

Использование экспертом: Максимальное время применения равно значению опыта в часах.

Использование мастером: Максимальное время применения равно значению опыта в днях.

Ограничения: Нет.

Mind Blast

Действие: Очередной тип магической стрелы несколько расширенных возможностей. Не производит значительного вреда, но зато всегда попадает в цель.

Стоимость в MP: 3.

Восстановление: Быстрое.

Ущерб: 5+(1d2)

Широта действия: Один противник.

Зависимость от опыта: Ущерб умножается (выражение в скобках).

Использование экспертом: Быстрое восстановление.

Использование мастером: Очень быстрое восстановление.

Ограничения: Нет.

Precision

Действие: Временно увеличивает параметр Accuracy.

Стоимость в MP: 4.

Восстановление: Медленное.

Результат: Accuracy +10.

Широта действия: Один персонаж.

Зависимость от опыта: Прибавляется удвоенное значение опыта.

Использование экспертом: Прибавляется утроенное значение опыта.

Использование мастером: Заклинание действует на всю команду.

Ограничения: Нет.

Cure Paralysis

Действие: Излечивает Paralyzed, если вам удастся применить заклинание вовремя.

Стоимость в MP: 5.

Восстановление: Медленное.

Широта действия: Один персонаж.

Зависимость от опыта: Максимальный срок применения равен утроенному значению опыта в минутах.

Использование экспертом: Максимальный срок применения равен значению опыта в часах.

Использование мастером: Максимальный срок применения равен значению опыта в днях.

Ограничения: Нет.

Charm

Действие: Снимает все негативные чувства, которые противник испытывает к вашим героям на определенный срок. Заклинание прекратит свое действие в том случае, если в процесс вмешается какой-либо раздражитель. Иными словами, бить очарованного врага нельзя.

Стоимость в MP: 5.

Восстановление: Медленное.

Длительность действия: 1 минута.

Широта действия: Один противник.

Зависимость от опыта: Длительность умножается на 3 показателя опыта.

Использование экспертом: Длительность умножается на 6 показателей опыта.

Использование мастером: Длительность умножается на 12 показателей опыта.

Ограничения: Нет.

Mass Fear

Действие: Все противники в зоне видимости пугаются и немедленно стараются убежать. Однако, если вы попробуете их во время процесса атаковать, действие заклинания будет нарушено. Заклинание также не действует на undead'ов.

Стоимость в MP: 10.

Восстановление: Среднее.

Длительность действия: 1 минута.

Широта действия: Все противники в пределах видимости.

Зависимость от опыта: Длительность увеличивается на тройное значение опыта.

Использование экспертом: Быстрое восстановление.

Использование мастером: Быстрое восстановление.

Ограничения: Нет.

Feeblemind

Действие: Временно освобождает противника от возможности применять магию любого рода.

Стоимость в MP: 15.

Восстановление: Среднее.

Длительность действия: 1 минута.

Широта действия: Один противник.

Зависимость от опыта: Длительность умножается на 5 значений опыта.

Использование экспертом: Среднее время восстановления.

Использование мастером: Быстрое восстановление.

Ограничения: Нет.

Cure Insanity

Действие: Вылечивает Insanity, если заклинание было применено вовремя.

Стоимость в MP: 20

Восстановление: Медленное.

Широта действия: Один персонаж.

Зависимость от опыта: Максимальная длительность Insane умножается на утроенное значение опыта в минутах.

Использование экспертом: Максимальная длительность умножается на значение опыта в часах.

Использование мастером: Максимальная длительность умножается на значение опыта в днях.

Ограничения: Нет.

Psychic Shock

Действие: Мощная атакующая магия, действующая на подсознание противника. Всегда достигает необходимого действия и никогда не промахивается.

Стоимость в MP: 25.

Восстановление: Медленное.

Ущерб: 12+(1d12).

Широта действия: Один противник.

Зависимость от опыта: Ущерб умножается (выражение в скобках).

Использование экспертом: Среднее время восстановления.

Использование мастером: Быстрое восстановление.

Ограничения: Нет.

Telekinesis

Действие: Позволяет манипулировать с предметами на расстоянии, зависящем от умений в Mind Magic. Вы можете беспрепятственно переключать рычаги, открывать сундуки и делать прочие стандартные вещи, не опасаясь попадания в ловушки.

Стоимость в MP: 30.

Восстановление: Очень медленное.

Широта действия: Вся команда.

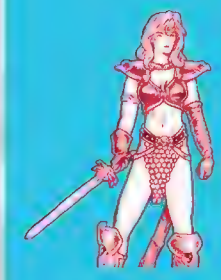
Зависимость от опыта: Радиус действия зависит от показателя опыта.

Использование экспертом: Радиус действия удваивается.

Использование мастером: Радиус действия утраивается.

Ограничения: Нет.

Краткий словарик мага: Часть вторая
(Первую часть — смотри в №7 (26) 1998).



Body Magic

Body Magic

Cure Weakness

Действие: Излечивает состояние Weak.

Стоимость в MP: 1.

Восстановление: Медленное.

Широта действия: Один персонаж.

Зависимость от опыта: Максимальная длительность Weak равна утроенному показателю опыта в минутах.

Использование экспертом: Максимальная длительность равна показателю опыта в часах.

Использование мастером: Максимальная длительность равна показателю опыта в днях.

Ограничения: Нет.

First Aid

Действие: Восстанавливает небольшое количество здоровья.

Стоимость в MP: 2.

Восстановление: Быстрое.

Действие: HP +5.

Широта действия: Один персонаж.

Зависимость от опыта: Восстановление быстрее при наличии высокого показателя опыта.

Использование экспертом: HP +7.

Использование мастером: HP +10.

Ограничения: Нет.

Protection from Poison

Действие: Включает защитный механизм, позволяющий эффективно защищаться от ядов.

Стоимость в MP: 3.

Восстановление: Медленное.

Длительность действия: 1 час.

Широта действия: Вся команда.

Зависимость от опыта: Защита увеличивается на 1%, длительность умножается.

Использование экспертом: Защита увеличивается на 2%.

Использование мастером: Защита увеличивается на 3%.

Ограничения: Нет.

Harm

Действие: Стрела очередного калибра. Ограниченность причиняемого вреда компенсируется 100% вероятностью попадания.

Стоимость в MP: 4.

Восстановление: Среднее.

Ущерб: 8+ (1d2).

Широта действия: Один противник.

Зависимость от опыта: Ущерб умножается (выражение в скобках)

Использование экспертом: Быстрое восстановление.

Использование мастером: Быстрое восстановление.

Ограничения: Нет.

Cure Wounds

Действие: Восстанавливает значительный процент здоровья. Мощность заклинания в значительной степени зависит от показателя опыта.

Стоимость в MP: 5.

Восстановление: Среднее.

Результат: HP +5.

Широта действия: Один персонаж.

Зависимость от опыта: К базовому значению добавляется удвоенное значение опыта.

Использование экспертом: Быстрое восстановление.

Использование мастером: Быстрое восстановление.

Ограничения: Нет.

Cure Poison

Действие: Вылечивает Poisoned в том случае, если заклинание применено вовремя.

Стоимость в MP: 8.

Восстановление: Медленное.

Широта действия: Один персонаж.

Зависимость от опыта: Максимальная длительность состояния равна утроенному значению опыта в минутах.

Использование экспертом: Максимальная длительность равна значению опыта в часах.

Использование мастером: Максимальная длительность равно значению опыта в днях.

Ограничения: Нет.

Speed

Действие: Временно увеличивает параметр Speed.

Стоимость в MP: 10.

Восстановление: Медленное.

Результат: Speed +10.

Широта действия: Один персонаж.

Зависимость от опыта: Параметр увеличивается на удвоенное значение опыта.

Использование экспертом: Параметр увеличивается на утроенное значение опыта.

Использование мастером: Заклинание действует на всю команду.

Ограничения: Нет.

Cure Desease

Действие: Вылечивает Desease, если заклинание применено вовремя.

Стоимость в MP: 15.

Восстановление: Медленное.

Широта действия: Один персонаж.

Зависимость от опыта: Максимальная длительность состояния равна утроенному значению опыта в минутах.

Использование экспертом: Максимальная длительность равна значению опыта в часах.

Использование мастером: Максимальная длительность равно значению опыта в днях.

Ограничения: Нет.

Power

Действие: Временно увеличивает параметры Might и Endurance.

Стоимость в MP: 20.

Восстановление: Медленное.

Результат: Might +10, Endurance +10.

Широта действия: Один персонаж.

Зависимость от опыта: Параметры возрастают на удвоенную величину опыта.

Использование экспертом: Параметры возрастают на утроенную величину опыта.

Использование мастером: Заклинание действует на всю команду.

Ограничения: Нет.

Flying Fist

Действие: Мощное атакующее заклинание, причиняющее значительный физический ущерб и никогда не промахивающееся мимо цели.

Стоимость в MP: 25.

Восстановление: Медленное.

Ущерб: 30+(1d5).

Широта действия: Один противник.

Зависимость от опыта: Ущерб умножается (выражение в скобках).

Использование экспертом: Медленное восстановление.

Использование мастером: Среднее время восстановления.

Ограничения: Нет.

Power Cure

Действие: Восстанавливает здоровье всех членов команды.

Стоимость в MP: 30.

Восстановление: Медленное.

Действие: HP+10.

Широта действия: Вся команда.

Зависимость от опыта: К базовому значению добавляется удвоенное значение опыта.

Использование экспертом: Медленное восстановление.

Использование мастером: Среднее время восстановления.

Ограничения: Нет.

Light Magic

Create Food

Действие: Позволяет синтезировать так необходимую в походах пищу с помощью магии.

Стоимость в MP: 20.

Восстановление: Среднее.

Результат: 1 единица пищи.

Широта действия: Вся команда.

Зависимость от опыта: Количество синтезируемой пищи увеличивается на 10%.

Использование экспертом: Количество синтезируемой пищи увеличивается на 20%.

Использование мастером: Количество синтезируемой пищи увеличивается на 30%.

Ограничения: Нет.

Golden Touch

Действие: Превращает любой предмет в количество золота, равное 40% стоимости предмета. В том случае, если заклинание не возымеет действия, предмет будет сломан.

Стоимость в MP: 25.

Восстановление: Среднее.

Вероятность успеха: 10%.

Широта действия: Один предмет.

Зависимость от опыта: Вероятность успеха умножается.

Использование экспертом: Количество получаемого золота достигает 50% стоимости предмета.

Использование мастером: Количество получаемого золота достигает 60% стоимости предмета.

Ограничения: Не действует на предметы, используемые в квестах.

Dispel Magic

Действие: Снимает все действующие магические заклинания в пределах видимости героя, как положительные, так и отрицательные.

Стоимость в MP: 30.

Восстановление: Медленное.

Широта действия: Все противники в пределах видимости.

Зависимость от опыта: Время восстановления уменьшается с ростом опыта.

Использование экспертом: Время восстановления среднее.

Использование мастером: Время восстановления среднее.

Ограничения: Нет.

Slow

Действие: Уменьшает вдвое скорость передвижения и вдвое увеличивает время восстановления противника. Враг будет атаковать вас в два раза реже и не сможет вас догнать в том случае, если вам захочется покинуть поле боя.

Стоимость в MP: 35.

Восстановление: Медленное.

Длительность действия: 1 минута.

Широта действия: Один противник.

Зависимость от опыта: Длительность действия умножается.

Использование экспертом: Восстановление среднее.

Использование мастером: Восстановление быстрое.

Ограничения: Нет.

Destroy Undead

Действие: Силами Рая вызывает значительный всплеск энергии, который способен нанести значительный ущерб Undead'у.

Стоимость в MP: 40.

Восстановление: Медленное.

Ущерб: 16+(1d16).

Широта действия: Один противник.

Зависимость от опыта: Ущерб умножается (выражение в скобках)

Использование экспертом: Среднее время восстановления.

Использование мастером: Среднее время восстановления.

Ограничения: Действует только на Undead'ов.

Day of the Gods

Действие: Одновременно производит на свет шесть положительных заклинаний - Power, Meditation, Speed, Guardian Angel, Lucky Day, Precision - действием на 1 день.

Стоимость в MP: 45.

Восстановление: Очень медленное.

Широта действия: Вся команда.

Зависимость от опыта: Удвоенное значение опыта.

Использование экспертом: Утроенное значение опыта.

Использование мастером: Учетверенное значение опыта.

Ограничения: Нет.

Prismatic Light

Действие: Причиняет солидный ущерб всем врагам в пределах видимости.

Стоимость в MP: 50.

Восстановление: Медленное.

Ущерб: 25.

Широта действия: Все враги в пределах видимости.

Зависимость от опыта: К базовому значению прибавляется значение опыта.

Использование экспертом: Медленное восстановление.

Использование мастером: Среднее время восстановления.

Ограничения: Используется только в помещениях.

Hour of Power

Действие: Одновременно синтезирует Haste, Heroism, Shield, Stone Skin, Bless на всех персонажей длительностью на час.

Стоимость в MP: 55.

Восстановление: Очень медленное.

Широта действия: Вся команда.

Зависимость от опыта: Удвоенное значение опыта.

Использование экспертом: Утроенное значение опыта.

Использование мастером: Учетверенное значение опыта.

Ограничения: Нет.

Paralyze

Действие: Не позволяет монстру двигаться или атаковать на протяжении действия заклинания. Монстр также не может парировать удары в таком состоянии.

Стоимость в MP: 60.

Восстановление: Медленное.

Длительность действия: 1 минута.

Широта действия: Один противник.

Зависимость от опыта: Длительность действия умножается.

Использование экспертом: Медленное восстановление.

Использование мастером: Среднее время восстановления.

Ограничения: Нет.

Sunray

Действие: Одно из самых мощных заклинаний в игре (второе по мощности после Dragon Breath), концентрирующее силу Солнца на одном избранном противнике. Может быть синтезировано только под открытым небом и исключительно в дневное время.

Стоимость в MP: 65.

Восстановление: Очень медленное.

Ущерб: 20+(1d20).

Широта действия: Один противник.

Зависимость от опыта: Ущерб умножается (выражение в скобках).

Использование экспертом: Медленное восстановление.

Использование мастером: Медленное восстановление.

Ограничения: Применяется под открытым небом и только днем.

Divine Intervention

Действие: Заклинание может быть применено только один раз в сутки, во время рассвета или заката, и позволяет вылечить всех персонажей от всех недугов и болезней, полностью восстановить их магические и физические способности. Однако после применения каждого заклинания персонаж становится на 10 лет старше.

Стоимость в MP: 70.

Восстановление: Очень медленное.

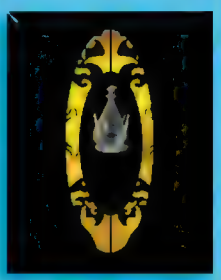
Широта действия: Вся команда.

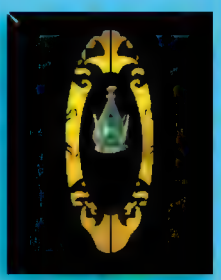
Зависимость от опыта: Время восстановление уменьшается при увеличении параметров опыта.

Использование экспертом: Возможность синтезировать заклинание дважды в сутки.

Использование мастером: Возможность синтезировать заклинание трижды в сутки.

Ограничения: Применяется только во время рассвета или заката.





Dark Magic

Reanimate

Действие: Позволяет оживить любого противника. Эффективность данного заклинания сомнительна, поскольку оживленное существо не чувствует ни капельки благодарности за то, что вы его спасли и, вдобавок ко всему, не имеет больше при себе золота или драгоценностей.

Стоимость в MP: 20.

Восстановление: Среднее.

Результат: HP+10.

Широта действия: Один противник.

Зависимость от опыта: Восстанавливаемое здоровье умножается.

Использование экспертом: Восстанавливаемое здоровье умножается на двойной показатель опыта.

Использование мастером: Восстанавливаемое здоровье умножается на тройной показатель опыта.

Ограничения: Нет.

Toxic Cloud

Действие: Ядовитое облако образуется невдалеке от вашей команды и начинает свое движение вперед, до тех пор, пока не наткнется на цель.

Стоимость в MP: 30.

Восстановление: Медленное.

Ущерб: 25+(1d10).

Широта действия: Все находящиеся впереди существа.

Зависимость от опыта: Ущерб умножается (выражение в скобках).

Использование экспертом: Среднее время восстановления.

Использование мастером: Среднее время восстановления.

Ограничения: Нет.

Mass Curse

Действие: Поражает статусом Cursed всех монстров в пределах видимости.

Стоимость в MP: 40.

Восстановление: Медленное.

Длительность действия: 1 минута.

Широта действия: Все противники в поле зрения.

Зависимость от опыта: Длительность действия умножается.

Использование экспертом: Длительность действия умножается на удвоенный показатель опыта.

Использование мастером: Длительность действия умножается на учетверенный показатель опыта.

Ограничения: Нет.

Sharpmetal

Действие: Бросает множество кусков раскаленного металла вперед, причиняя значительный вред всем противникам, попавшим в поле действия заклинания.

Стоимость в MP: 50.

Восстановление: Среднее.

Ущерб: 6+(1d6).

Широта действия: По направлению вперед, несколькими залпами.

Зависимость от опыта: Ущерб умножается, три залпа.

Использование экспертом: Быстрое восстановление, пять залпов.

Использование мастером: Быстрое восстановление, семь залпов.

Ограничения: Нет.

Shrinking Ray

Действие: Уменьшает монстра в буквальном смысле. Уменьшенный вариант противника сможет причинять ровно во столько раз меньше вреда, во сколько раз его уменьшили. Особенно хорошо действует на всевозможных боссах, драконах и титанах.

Стоимость в MP: 60.

Восстановление: Медленное.

Результат: Уменьшает монстра до 50% первоначального размера на 5 минут.

Широта действия: Один противник.

Зависимость от опыта: Время действия умножается, монстр уменьшается до 50% первоначального роста.

Использование экспертом: Монстр уменьшается до 33 процентов первоначального роста.

Использование мастером: Монстр уменьшается до 25 процентов первоначального роста.

Ограничения: Нет.

Day of Protection

Действие: Универсальное защитное заклинание от всевозможной магии. Одновременно синтезирует Protection from Cold, Electricity, Poison, Magic, Feather Fall и Wizards Eye. Действует один день.

Стоимость в MP: 70.

Восстановление: Очень медленное.

Широта действия: Вся команда.

Зависимость от опыта: Удвоенный показатель опыта.

Использование экспертом: Утроенный показатель опыта.

Использование мастером: Учетверенный показатель опыта.

Ограничения: нет.

Finger of Death

Действие: Предпринимает попытку умертвить противника, вытащив из него душу. Несмотря на невысокие шансы удачного исхода, заклинание можно рекомендовать магам, имеющим значительный опыт в Dark Magic.

Стоимость в MP: 80.

Восстановление: Медленное.

Вероятность успеха: 3%.

Широта действия: Один противник.

Зависимость от опыта: Вероятность успеха умножается.

Использование экспертом: Вероятность успеха 4%.

Использование мастером: Вероятность успеха 5%.

Ограничения: нет.

Moon Ray

Действие: Сильное заклинание, вылечивающее ваших персонажей и одновременно наносящее ущерб всем монстрам в пределах видимости. Может подействовать только ночью и при видимой луне.

Стоимость в MP: 90.

Восстановление: Медленное.

Ущерб и восстановление HP: 1d4.

Широта действия: Все враги в пределах видимости и вся команда.

Зависимость от опыта: Ущерб и количество восстанавливаемого здоровья умножаются.

Использование экспертом: Медленное восстановление.

Использование мастером: Среднее время восстановления.

Ограничения: Применяется под открытым небом ночью и только при видимой луне. В новолуние применять заклинание нельзя.

Dragon Breath

Действие: Самое мощное заклинание в игре, способное нанести максимальный ущерб одному монстру. Помимо прочего, оно также обязательно повлияет на состояние здоровья рядом стоящих монстров, хотя и не так сильно.

Стоимость в MP: 100.

Восстановление: Медленное.

Ущерб: 1d25.

Широта действия: Один противник + радиус 512 клеток.

Зависимость от опыта: Ущерб умножается.

Использование экспертом: Медленное восстановление.

Использование мастером: Среднее время восстановления.

Ограничения: Нет.

Armageddon

Действие: Самое жуткое заклинание, затрагивающее абсолютно все живое на всей карте. Причиняет значительный вред и вашей команде.

Стоимость в MP: 150.

Восстановление: Очень медленное.

Ущерб: 50.

Широта действия: Все живое на карте.

Зависимость от опыта: Ущерб увеличивается на 1. Применять заклинание можно один раз в сутки.

Использование экспертом: Возможность применять заклинание дважды в день.

Использование мастером: Возможность применять заклинание трижды в день.

Ограничения: Заклинание может быть синтезировано только под открытым небом.

Dark Containment

Действие: Заклинание «абсолютная случайность». По направлению вперед движется совершенно неизведанная темная сила, которая способна причинять совершенно случайные эффекты всем встречающимся существам.

Спрогнозировать эффект невозможно. Ввиду необычайной дороговизны заклинания, использование его навряд ли можно считать эффективным. Но забавным - точно можно.

Стоимость в MP: 200.

Восстановление: Медленное.

Ущерб: Любой.

Широта действия: По направлению вперед на случайное расстояние.

Ограничения: Нет.

ПРОФЕССИИ И СПОСОБНОСТИ NPC

Каждый раз, когда вы на своем долгом пути встречаете какого-либо человека, вы, как правило, можете нанять его с целью выполнения каких-либо работ. Надо сказать, что применение NPC в ваших походах хоть и является достаточно дорогостоящим занятием, тем не менее, вполне оправдывает себя. На первых порах, правда, ходить с NPC не очень-то выгодно, поскольку все они требуют определенной доли золота из ваших находок и зачастую берут его значительно больше, чем им полагается. Объясняют они это тем, что золотая монета пополам не делится, и поэтому вместо причитающейся половины они должны получать целую. Вот один простой пример: вы находите 10 монет. NPC, доля которого в вашем доходе, согласно договору, равна 3 процентам, немедленно нагло забирает себе целую монету, что, вообще-то, втрое больше положенного ему по договору. Получается, что в данном случае его доля достигла 10 процентов. Так что на первых порах, пока в ваших закромах не завелись миллионы, относитесь к NPC как можно осторожнее. Ниже приводится список полезных профессий NPC со всеми их возможностями и начальными взносами.

Профессия: Smith

Возможности: Неограниченный ремонт оружия.

Стоимость: 200.

Профессия: Armorer

Возможности: Неограниченный ремонт брони.

Стоимость: 200.

Профессия: Alchemist

Возможности: Неограниченный ремонт магических предметов.

Стоимость: 400.

Профессия: Scholar

Возможности: Неограниченные возможности по идентификации предметов, 5% бонус при наборе опыта.

Стоимость: 500.

Профессия: Guide

Возможности: Путешествия между картами быстрее на 1 день (минимум 1 день).

Стоимость: 100.

Профессия: Tracker

Возможности: Путешествия между картами на 2 дня быстрее (минимум 1 день).

Стоимость: 200.

Профессия: Pathfinder

Возможности: Путешествия между картами на 3 дня быстрее (минимум 1 день).

Стоимость: 300.

Профессия: Sailor

Возможности: Путешествия на корабле на 2 дня быстрее (минимум 1 день).

Стоимость: 100.

Профессия: Navigator

Возможности: Путешествия на корабле на 3 дня быстрее (минимум 1 день).

Стоимость: 200.

Профессия: Healer

Возможности: Полностью вылечивает команду один раз в день.

Стоимость: 500.

Профессия: Expert Healer

Возможности: Полностью вылечивает команду, включая все состояния и болезни (кроме Dead, Stoned, Eradicated) один раз в день.

Стоимость: 2000.

Профессия: Master Healer

Возможности: Полностью вылечивает команду, включая все состояния и болезни один раз в день.

Стоимость: 5000.

Профессия: Teacher

Возможности: 10% бонус при получении опыта.

Стоимость: 300.

Профессия: Instructor

Возможности: 15% бонус при получении опыта.

Стоимость: 700.

Профессия: Arms Master

Возможности: Умение оружия +2.

Стоимость: 300.

Профессия: Weapons Master

Возможности: Умение оружия +3.

Стоимость: 400.

Профессия: Apprentice

Возможности: Магические возможности +2.

Стоимость: 500.

Профессия: Mystic

Возможности: Магические возможности +3.

Стоимость: 1000.

Профессия: Spell Master

Возможности: Магические возможности +4.

Стоимость: 2000.

Профессия: Trader

Возможности: Merchant +4.

Стоимость: 100.

Профессия: Merchant

Возможности: Merchant +6.

Стоимость: 200.

Профессия: Scout

Возможности: Perception +4.

Стоимость: 300.

Профессия: Counselor

Возможности: Diplomacy +4.

Стоимость: 200.

Профессия: Barrister

Возможности: Diplomacy +8.

Стоимость: 300.

Профессия: Tinker

Возможности: Disarm Traps +4.

Стоимость: 200.

Профессия: Locksmith

Возможности: Disarm Traps +6.

Стоимость: 300.

Профессия: Fool

Возможности: Luck +5.

Стоимость: 100.

Профессия: Chimney Sweep

Возможности: Luck +20.

Стоимость: 200.

Профессия: Porter

Возможности: В путешествиях используется меньше пищи в общей сложности на день (минимум один день).

Стоимость: 100.

Профессия: Quarter Master

Возможности: В путешествиях используется меньше пищи в общей сложности на два дня (минимум 1 день).

Стоимость: 200.

Профессия: Factor

Возможности: 10% дополнительного золота с находками.

Стоимость: 500.

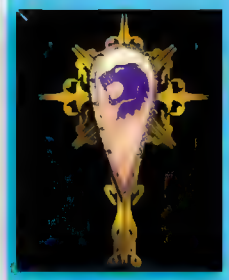
Профессия: Banker

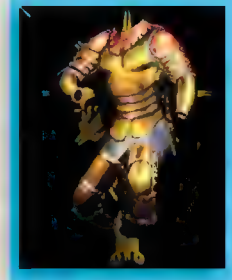
Возможности: 20% дополнительного золота с находками.

Стоимость: 1000.

Профессия: Cook

Возможности: Готовит ежедневно достаточно еды для снабжения на 1 день (максимум 14 дней).





Стоимость: 300.

Профессия: Chef

Возможности: Готовит ежедневно достаточно еды для снабжения на 2 дня (максимум 14 дней).

Стоимость: 400.

Профессия: Horseman

Возможности: Длительность путешествий на лошадях уменьшается на 2 дня (минимум 1 день).

Стоимость: 100.

Профессия: Bard

Возможности: Увеличивает репутацию на один уровень.

Стоимость: 1000.

Профессия: Enchanter

Возможности: Увеличивает защиту от Elemental на 20%.

Стоимость: 1000.

Профессия: Cartographer

Возможности: Хранит в запасе заклинание высшего уровня Wizard Eye.

Стоимость: 200.

Профессия: Wind Master

Возможности: Синтезирует заклинание Fly на 2 часа каждый день.

Стоимость: 2000.

Профессия: Water Master

Возможности: Синтезирует заклинание Water Walk на 3 часа каждый день.

Стоимость: 1000.

Профессия: Gate Master

Возможности: Синтезирует заклинание Town Portal уровня master один раз в день.

Стоимость: 2000.

Профессия: Acolyte

Возможности: Синтезирует заклинание Bless уровня master на 2 часа в день.

Стоимость: 200.

Профессия: Piper

Возможности: Синтезирует заклинание Heroism уровня master на 2 часа в день.

Стоимость: 300.

Профессия: Explorer

Возможности: Любые путешествия быстрее на 1 день (минимум 1 день).

Стоимость: 100.

Профессия: Pirate

Возможности: Путешествия на кораблях быстрее на 2 дня (минимум 1 день), на 10% больше золота в случае его нахождения, репутация уменьшается на один уровень.

Стоимость: 500.

Профессия: Squire

Возможности: Armor +2, Weapon +2.

Стоимость: 600.

Профессия: Psychic

Возможности: Perception +5, Luck +10.

Стоимость: 400.

Профессия: Gypsy

Возможности: При путешествиях тратится на 1 день меньше еды, Merchant +3, репутация уменьшается на один уровень.

Стоимость: 100.

Профессия: Negotiator

Возможности: Merchant +4, Diplomacy +4.

Стоимость: 500.

Профессия: Duper

Возможности: Merchant +8, репутация уменьшается на один уровень.

Стоимость: 200.

Профессия: Buglar

Возможности: Disarm Traps +8, репутация уменьшается на один уровень.

Стоимость: Бесплатно (на самом деле присоединяется к вам бесплатно, но забирает чудовищные алименты - 20% всего золота, что вы найдете).

БОЛЬШИЕ КВЕСТЫ БОЛЬШОЙ ИГРЫ

Might & Magic VI — это, в основном, квесты. Без них особо не поиграешь. На протяжении всего действия вам придется общаться и выполнять желания такого количества людей, что очень скоро после начала вы собьетесь со счету. Некоторые из заданий помогут вам в продвижении по сюжету, кое-какие позволят укрепить свои познания и сделать героев сильнее, большая же часть — оказание мелких услуг за весьма умеренную плату. Как правило, такие «небольшие» задания исполняются неподалеку и обычно включают в себя достаточно стандартные процедуры — спуститься в подземелье, побродить по лабиринтам, попутно избивая монстров, и неожиданно найти искомое. Что касается «сюжетных» и «развивающих» квестов, то для их успешного выполнения вам придется весьма прилично попутешествовать. Карта мира разбита на пятнадцать участков, неких территорий, на каждой из которых существует или должно существовать крупное поселение, замок, какая-то особая структура. Вокруг этого центрального объекта, как правило, сосредоточены и необходимые вам подземелья, лабиринты, пещеры, храмы. На поверхности бродит ничуть не меньшее количество монстров, чем под землей, причем как одни, так и другие довольно-таки резво восстанавливают свои популяции каждый год. Начнем с квестов основного ряда — тех, без выполнения которых вам попросту не удастся пройти игру.

High Council

Игра начинается в небольшом прибрежном городке **New Sorpigal**. В вашем распоряжении лишь некоторое количество примитивного обмундирования и письмо. Первоначальный капитал можно получить очень легко — письмо необходимо отдать **Andover Potbello** в таверну. Это первое здание на улице справа после ворот. Вот тут-то и начинается первая часть первого квеста. Задача необыкновенно легка — все, что вам нужно сделать, это отнести письмо регенту. **Wilbur Humphrey** вместе с молоденьким королем живет в замке **Ironfist**, который находится совсем рядом — на соседней карте (в качестве географического пособия вы всегда сможете использовать карту королевства **Enroth**, которая прилагается к данному руководству). Это, впрочем, не значит, что вам обязательно надо туда немедленно бежать. Думаю, что в **New Sorpigal** для вас найдется еще работа. Просто она никак не соотносится с вашей основной задачей, но без примитивного накачивания героев вы дальше второй-третьей карты попросту не дойдете, поскольку сила монстров возрастает от одной карты к другой в зависимости от удаленности от места старта.

Для транспортировки между городами вы можете использовать собственные ноги, то есть отправляться в походы пешком, а можете воспользоваться услугами лошадей или кораблей. В первом случае вам понадобится найти конюшню, которая с радостью сдаст вам в аренду экипаж, или же порт и соответствующий вашему маршруту корабль. Вернемся к делу. Попав на карту **Castle Ironfist**, отправляйтесь на север и, увидев достаточно высокий холм, поднимайтесь на него. На самой вершине находится крепость — это и есть замок **Ironfist**. Отдайте регенту письмо, получите от него солидную сумму золота и первую часть большого квеста, ставящего своей целью получение одобрения своих действий шестью региональными правителями, заседающими в **High Council** в **Free Heaven**. Проверять свой прогресс в этом квесте вы можете, заходя в штаб квартиру этой организации. Порядок выполнения заданий вольный.

Часть первая. Wilbur Humphrey

Регент просит вас найти щит лорда **Kilburn'a** и принести его во дворец. Сам щит находится в ящике на юге карты **Blackshire**. Основным ориентиром для вас послужит подземелье **Lair of the Wolf**, вход в которое находится несколько западнее, чем необходимая вам точка. Ящичек неплохо охраняется и вдобавок ко всему снабжен солидной ловушкой, так что ваше умение **Disarm Traps** должно быть не менее 9, причем желательно, чтобы открывающий сундучок герой был **Expert'ом** в этом уме-

нии. Заберите щит и отнесите его в замок. К сожалению, выполнение первой части квеста никак не отразится на мнении **High Council** о вас, так что для получения результатов придется еще немного поработать.

Часть вторая. Albert Newton

На **Misty Islands** живет немного сумасшедший и, несомненно, очень рассеянный маг по имени **Albert Newton**. Поскольку он уже достиг солидного возраста, с памятью у него проблемы. И чтобы в точности зафиксировать каждый поступок своей жизни в глубоко научных трудах, престарелый кудесник просит вас достать **Hourglass of Time**, чудо-зеркало, в котором можно, как в кино, смотреть картины прошлого. Он говорит, что предмет лежит в форте на юге **Castle Newton**, но неужели в данном вопросе вы можете доверять его памяти? Как ни странно, можете. Просто, как обычно, сложность задания старичком несколько преуменьшена. Отправляйтесь в **Silver Helm Outpost** (это как раз и есть форт на юге), зайдите в помещение и пройдите через холл во вторую дверь слева. Идите вперед, через несколько коридоров, пока ни найдете на стене рычажок. Он открывает секретную дверь позади. Пройдя через нее и пошарив по ящикам в комнате, вы сможете отыскать маленький ключ к **Gharik' Laboratory**. Выходите из лабиринта и отправляйтесь в **New Sorpigal** на один из островов, на котором находится **Gharik's Forge**. Спускайтесь по спиральной лестнице до самого низа, пока ни наткнетесь на озеро лавы, которое нельзя пересечь. Как следует посмотрите на стену слева, и вы увидите, что там находится потайная дверь. За ней находится комната с механизмом, способным вытянуть через озеро навесной мост. Перейдите через мост, дотроньтесь до кнопки в конце зала и пройдите через открывшуюся дверь в первую комнату справа. Оттуда вы попадете в небольшую головоломку, целью которой станет правильное выдвижение моста, чтобы он попал ко входу **Gharik's Laboratory**. Если обозначить кнопки на верхнем этаже **B1, B2, B3, B4,** а на нижнем, соответственно, **H1**... и так далее, то необходимой комбинацией будет **B1, H3, H4, H1.** Пройдите через мост и идите дальше по коридору. Поверните в проход, открываемый дверью в стене справа. В конце зала находится помещение с еще одной дверью, теперь уже слева. Пройдите через дверь в небольшое помещение и нажмите на очередную кнопку, которая окажется сзади. Проехавшись в лифте, выходите к еще одному горячему очагу и пересеките его по мосту. Теперь все уже просто — продолжайте идти по коридорам вперед до тех пор, пока ни окажетесь в лаборатории. Необходимый предмет лежит в сундуке прямо перед вашим носом.

Часть третья. oretta Fleise

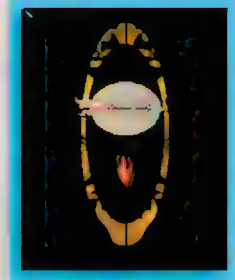
Loretta — одна из «новых русских» в **Enroth**, заботящаяся только о собственном преуспевании дама, которую совершенно не волнуют окружающие. От вас она хочет проведения инспекции всех конюшен государства с целью корректировки их ценовой политики. Квест можно получить в ее родном замке **Castle Fleise**. После того, как вы возьметесь за дело, в каждой из конюшен, которую вы будете посещать, появится дополнительная опция **Fix Prices**. Процесс может занять значительное время, но если вам удастся выполнить задание быстрее, чем за 30 дней, то вы получите награду в 25 000 золотых. Однако для этого вам понадобится магия — заклинания **Town Portal** или **Lloyd's Beacon**. В противном случае все равно ничего не выйдет. Не беспокойтесь, квест, в принципе, можно выполнять и год. Конюшни находятся в следующих поселениях и городах: **New Sorpigal**, **Castle Ironfist**, **Blackshire**, **Silver Cove**, **Free Heaven**.

Часть четвертая. Anthony Stone

Здесь вам придется разбираться уже с целой группировкой сил. **Anthony Stone** хочет расправиться с неким «принцем воров», который совсем недавно появился в государстве и уже успел подчинить себе большую часть гильдий. Лорд **Stone** не желает с этим мириться, однако сам ничего из своего замка во **Frozen Highlands** сделать не может. Или не хочет. И он требует от вас поимки злодея в обмен на свое приятельское отношение к вам и даже небольшую сумму денег в качестве награды. К сожалению, великий лорд не имеет ни малейшего понятия, где искать этого человека, однако в разговоре намекает на **Free Heaven**. И он, как всегда прав. Почти. Ваша цель находится весьма близко от **Free Heaven**, а именно в близлежащих катакомбах. В городе много потайных входов в катакомбы, причем находятся они зачастую прямо в обычных домах. Так что потыкайтесь в них, и вход вы обязательно найдете. В каком бы месте вы в них ни вошли, постарайтесь отправиться на самую западную оконечность карты, где вы сможете отыскать секретную дверь на стене самой последней комнаты на западной стороне лабиринта. Вы окажетесь в пустой комнате. Остается только проверить под кроватью. Вот и оно! А теперь можно возвращаться в **Castle Stone**.

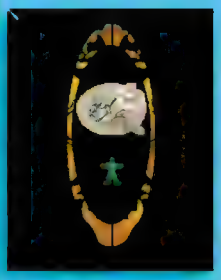
Часть пятая. Erik Von Stromgard

У этого лорда, живущего во **Frozen Highlands**, несколько необычное чувство юмора. Кто-то ему сказал, что ваша команда владеет магией, способной прекращать течение зимы и устанавливать хорошую погоду. На этой территории лета не было уже несколько лет, и никто не знает, почему. Узнать придется вам. На самом деле, это одно из самых простых заданий, которое просто требует некоторого времени, чтобы понять, что же на самом деле нужно сделать. Для выполнения этого квеста вам нужно владеть заклинанием **Fly** и иметь достаточный запас сил, чтобы бороться даже со страшными монстрами. Отправляйтесь в **Kreigspire** прямо в центральную часть карты, где высятся гигантские горы. Взлетайте на их верхушку и поболтайте о жизни с **Hermit'ом** на горе. Оттуда можете смело возвращаться в **Castle Stromgard** и ни о чем не беспокоиться.



Часть шестая. Osric Temper

Этот лорд построил свой замок на юге **Free Heaven**. Надо сказать, что его задание выполнить достаточно сложно. Отправляйтесь в **Kreigspire** и убейте всех демонов, вернувшись с полезной информацией. Простенько так, незамысловато. Прежде всего убедитесь в том, что команда накачана так, как это только возможно. Демонов в **Devil Outpost** очень и очень много. Самое жуткое, что все они сосредоточены в одной единственной комнате, так что драться придется с весьма значительным их количеством. Тем не менее, убейте всех в пределах видимости и поднимите с пола рядом с пентаграммой планы. Верните их в **Castle Temper**, и вы получите свою награду.

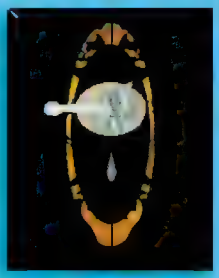


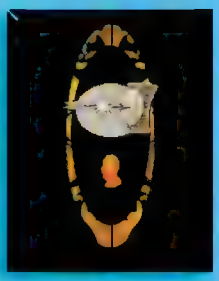
Часть седьмая. Наследник Николай

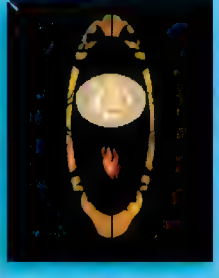
Если вы говорили с принцем во время своего визита в **Castle Ironfist** (а вы, несомненно, это делали), то мальчик, которому наскучили дворцовые развлечения, воспользуется вашим гостеприимством и присоединится к команде. Но ненадолго — в первый же момент вашего отдыха он смотается в неизвестном направлении. Судя по всему, он отправится в цирк, поскольку так много о нем мечтал, причем вслух. Значит, вам надо найти цирк. Единственная проблема заключается в том, что он постоянно переезжает с места на место и вдобавок ко всему работает не круглый год. Однако точно известно, что в Апреле он бывает в **Blackshire**, в Декабре в **Bootleg Bay** и в Августе в **Mire of the Damned**. Вам остается лишь оказаться в нужное время в нужном месте.

Часть восьмая. Traitor

После того, как вы выполните все части большого квеста, вас все еще будет разочаровывать голос в сенате представителя регента. Который, как выясняется, хочет много чего выяснить про **Superior Temple of Baa**, для чего ему понадобится письмо от некоего **Zenofex'a**. А его, в свою очередь, вы







Сергей **ОВЧИННИКОВ**

сможете найти в **Superior Temple of Baa** недалеко от **Castle Ironfist**. Попасть туда можно лишь имея специальную экипировку монаха Baa, которую следует получить у регента, если его как следует разговорить. После входа в храм пройдите через центральный зал в дверь на противоположной стороне. Поверните налево и пройдите в первый правый поворот. За дверью ждет **High Priest**, которого необходимо убить, чтобы заполучить ключ. Вернитесь в центральный зал и откройте дверь на западной стороне южной стены. Идите по коридору направо, и в последней комнате встретите **High Magician'a**, от которого тоже нужно получить ключ. Вернитесь в центральный зал и войдите в центральную дверь на западной стене. Поверните по коридору налево и еще раз налево на первом же перекрестке. Откройте ящик в конце холла. Человек, который попытается его открыть, должен иметь в своем инвентаре оба ключа. Возьмите письмо и выходите из храма. Доставьте письмо в **High Council** и поговорите со **Slicker Silvertongue** о допуске к **Oracle**. Он даст свое согласие и перед вами откроется еще один крупный сюжетный квест. Перед тем, как вплотную заняться **Oracle**, сходите в **Castle Ironfist** и поговорите с регентом. Он отдаст вам в распоряжение королевскую яхту **Queen Catherine**, которая стоит на якоре в гавани **Ironfist**. Эта яхта понадобится вам для того, чтобы посетить **Supreme Temple of Baa** на **Hermit's Isle**.

Oracle

После длительной эпопеи с **High Council**, вам, наконец-таки, дают доступ к **Oracle**, который находится в фундаменте здания. Спускайтесь и поговорите с ним. Разумеется, наглое существо требует предметов, и каких — для дальнейшей работы необходимы кристаллы памяти **Alpha**, **Beta**, **Delta**, **Epsilon**. Вот вам и еще четыре подквеста. Находить камни можно в любом порядке.

Часть первая. Alpha

Отправляйтесь на **Queen Catherine** на **Hermit's Isle** и зайдите в храм **Baa**. Пройдите через основной зал до развилки, где поверните налево. На следующих развилках поворачивайте направо, налево, направо, направо. Вы окажетесь в большом зале с кучей дверей и шестью коридорами, отходящими от него. Идите прямо в дверь напротив. Тут вам придется опять решать задачку с мостами. Пересеките два моста перед вами и дотянитесь до кнопки справа, которая откроет дверь. Новый мост вытянется с противоположной стороны комнаты и откроет вам дорогу к кристаллу, который находится тут же в небольшой нише. Выходите из храма тем же путем или же воспользуйтесь телепортером, который находится слева от основного зала.

Часть вторая. Beta

Отправляйтесь в **Castle Alamos** и поверните на первом перекрестке налево. Не заходя в появившуюся в поле зрения дверь, идите по слегка искривленному коридору, забирающему вправо. Постарайтесь не свалиться и идите в первую дверь, которую увидите. На следующем перекрестке поверните налево и пройдите через большой холл, в котором справа найдете дверь. После поворота в коридоре войдите в лифт и поднимитесь на уровень выше. Поверните налево и войдите в очередную дверь. В конце комнаты вам придется применить небольшой пароль, буквы которого можно найти по меткам на деревьях в саду. Пароль следующий: **JBARD**. Пройдите по залу до конца, где найдете кристалл. Аккуратно, не стараясь прыгать и бегать, выйдите из замка, и отправляйтесь на выполнение следующей части задания.

Часть третья. Delta

Отправляйтесь в **Castle Darkmoor**. На его территории стоит быть особенно осторожными, поскольку ловушек в нем не перечесть. После первого лестничного пролета поверните налево, пройдите очередной и сделайте еще один поворот налево. Теперь пройдите насквозь комнату, поверните направо и опять пройдитесь по лестнице. Вы окажетесь в большой комнате с двумя другими входами, справа и слева. Попробуйте начать с правой двери, и поверните направо в комнате наверху, причем старайтесь придерживаться стены, поскольку в центральной части комнаты имеется ловушка. В конце прохода поверните налево и посмотрите на знак в стене. Откройте панель и нажмите на кнопку. Теперь вернитесь в большую комнату с тремя дверьми. Теперь откройте дверь слева (она будет как раз напротив вас). Как только окажетесь наверху, поворачивайте налево. Вы должны увидеть большой красный куб, парящий в воздухе прямо перед вами в комнате. Подойдите к нему и проверьте, из чего он сделан. На самом деле этот кубик — всего лишь оригинальный вариант кнопки, и открывает она дверь в самом конце комнаты прямо перед вами. Вы увидите очередной проход, ведущий к верхней части здания, по которому вы гуляете в данный момент, и стену на пути. Стоит только на нее поднажать, и секретный проход немедленно откроется. Из комнаты, в которой вы окажетесь, выходите через левую дверь. В конце прохода вы увидите комнату с кубом, похожим на тот, что вы уже встречали. Однако до него добраться не так просто — имеется препятствие, которое легко преодолеть с помощью **Feather Fall**. В конце небольшого зала находится необходимый нам кристалл **Delta**. Возьмите его и повернитесь к кубу. Нажмите на знак рядом с ним, и куб станет красным. Теперь встаньте точненько под кубом и нажмите на него. Телепортация. Вы окажетесь в небольшом зале с подиумом и книгой, лежащей на нем. Это **Book of the Liches**, которая является предметом еще одного квеста. Если вы дотронетесь до книги, то она самоуничтожится. Нажмите на телепортер в этой комнате, и вас перенесет в новое местечко. Как только дойдете до перекрестка, поверните налево и еще раз налево, теперь идите прямо по коридору и наверх. Вы окажетесь в комнате с первым красным кубом. Оттуда уже несложно найти обратную дорогу.

Часть четвертая. Epsilon

Идите в **Castle Kreigspire** и зайдите в его первую комнату. Покиньте ее через восточную дверь, поверните направо и ползите по длинному коридору, в конце которого поверните налево, и уже через другой коридор пройдите в первый правый зал. Между двумя восточными комнатами в этом зале есть небольшой коридорчик, в который вам необходимо попасть. Идите по нему на восток и откройте дверь в конце. Поверните направо и поднимитесь по лестнице до помещения, находящегося как раз над тем коридором, по которому вы только что ходили. Войдите в первую дверь справа и затем проделайте небольшой маневр, зайдя в первую дверь слева. Еще раз поверните налево и войдите в небольшую круглую комнату. Нажмите на маленькую кнопку и вернитесь в большой коридор внизу. Проще всего накачаться **Feather Fall'ом** и попросту спрыгнуть вниз. Теперь идите по направлению к выходу, но поверните в первый же левый коридор, и, поднявшись по лестнице, вы сможете увидеть кристалл в комнате впереди. Спрыгните вниз в комнату с кристаллом, возьмите его и пройдите к телепортеру, который находится рядом на полу. Вы окажетесь у основания лестницы, ведущей к комнате. Пройдите через дверь впереди и окажетесь неподалеку от входа в замок.

Теперь отправляйтесь к **Oracle** во **Free Heaven**. Разместите кристаллы в любом порядке у основания алтаря и поговорите с **Oracle** снова. Оно даст вам ценные указания и просветит по поводу демонов, оружия, которое способно легко с ними справляться, и даже по поводу того, где это оружие можно взять. Находится оружие в **Control Center** планеты, но для доступа туда необходимо достать некий **Control Cube**, который находится в **Tomb of Varn**, в гигантской пирамиде пустыни **Dragonsand**, полной опасностей и жутких монстров.

На этом мы вынуждены опять ненадолго попрощаться с читателями и пообещать, что в следующем номере с секретами квестов **Might & Magic VI** мы разберемся окончательно и поставим точку в нашем огромном рассказе. До спасения королевства осталось всего ничего — лишь месяц до выхода очередного номера «Страны Игр».

СИ

Frozen Highlands
Stromgard
White Cap
Sweet Water
Alamos
Eel Infested Waters
Paradise Valley
Kriegspire
Stone
Silver Cove
Bootleg Bay
Blackshire
Free Haven
Misty Islands
Dragonsand
Mist
Temper
Ironfist
Darkmoor
Mire of the Damned
Hermit's Isle
New Sorpigal
N
S
THE LAND OF ENROTH

Говоря просто, X-Files — игра плохая, и если вы читаете этот текст не для того, чтобы обойти очередной в ней затык (а вернее, понять, чего от вас вообще хотят), а чтобы принять решение, нужна ли она вам вообще — твердо могу рекомендовать обходить ее стороной. Если, конечно, вы не фанат игрушек наподобие второй «Фантазмагории» — пустых, нелогичных, построенных на принципе «тыкай везде». Совершенно очевидно, что при создании X-Files The Game авторы руководствовались лишь тем, что сам телесериал весьма в народе популярен, и потому любая, даже совершенно чудовищная посредственность с его именем в названии наверняка будет неплохо продаваться. И вместо того, чтобы воспользоваться услугами профессиональных дизайнеров и сценаристов игр, они подключили к созданию своего творения авторов телесериала. Ну? и получилось кино — в принципе, сюжетец ничего так, видеовставки просто прекрасного качества, но игры в этом нет совершенно. Тоска сплошная, временами достает страшным образом.

Как ни крути, но видеовставки в игре просто великолепного качества. Временами кажется, что кто-то подменил мой глючный CD-ROM DVD-ROM'ом, настолько высоко как техническое, так и художественное их исполнение. Появляются в игре и два знаменитых агента Молдер и Скалли (которая насморком больна инопланетным) — правда, видеть вам их предстоит совсем немного, и на протяжении этого «видения» ведут они себя весьма по-идиотски.

Но вот что касается того, что имеется в игре между видеовставками, то вот это вызывает преимущественно судороги. На протяжении первых четырех дисков игры вы будете заниматься повсеместным тыканьем курсора в надежде найти где-то что-то такое, что сможет внезапно перенестись в инвентарь или переключить дальнейшую сюжетную ветку. Остальные три диска разнообразят этот процесс стрельбой по всяким разным врагам (причины этой стрельбы, мягко говоря, не объясняются, и, насколько мне известно, агенты Молдер и Скалли в кино не особо любили злоупотреблять оружием) и огромным количеством фатальных багов.

По сюжету игры вы — не Молдер и даже не Скалли, вы просто некий агент ФБР, недавно разведенный с женой Барбарой и периодически навещающий дочь Элизабет (все эти излишки информации вам навязываются по ходу дела). Вам дают задание: отдать все остальные задания своему коллеге, другому агенту, и взяться за дело первостепенной важности: поисками пропавших агентов Молдера и Скалли. Сотовые телефоны оных не отвечают. Оные пропали без следа. Персонально сам большой начальник Молдера и Скалли, появляющийся в фильмах про них, приезжает к вам в агентство и персонально вас просит помочь. Ай-яй-яй, такие дела. Ой-ой-ой. Жалко только, что все это по сути своей превратится во вторую «Фантазмагорию», только без голой женщины в перерыве между первым и вторым дисками.

Поскольку игра жутко глупая и нелогичная, никаких подсказок к ней быть не может. Вернее, подсказка одна и главная: получить от этого дела хоть какое-то удовольствие можно, лишь проходя его по напечатанному где-то полному прохождению, то есть просто посмотреть его, как фильм. Кино тянет на очередную серию хорошего сериала. На игру за полсотни долларов — едва ли. Посему ниже будет просто подробное прохождение всех семи дисков игры.

Впрочем, пара важных советов все же перед ними место иметь будет.

Итак, поехали.

Пара важных советов

Если вы все-таки будете пытаться пройти игру самостоятельно, то знайте, что в каждом месте вам придется все-все иссмотреть и найти все-все, что только можно найти. Задачка для очень терпеливых. Чтобы понять, все вы нашли или еще не все, есть два способа. Во-первых, вы можете заглянуть в свой PDA, устаревший «Ньютон» от Apple (неужели этим чудом-юдом техники действительно когда-то пользовалась ФБР, или фирма просто заплатила разработчикам за рекламу?), и почитать собственные записи. Если под текстом о самых последних событиях уже появился значок «отправить» в виде улетающего вбок конверта, значит, дело в шляпе, и можно отсюда ехать (другой вопрос — куда). Если значка нет, значит, надо искать. Второй способ состоит в поездке в свой офис к начальнику, у которого можно попросту спросить, что он думает и чем может помочь. Он скажет, где надо тыкаться курсором во все углы.

Во-вторых, почаще старайтесь сохранять игру. Тут есть одна хитрость: по идее, сохраниться можно ровно три раза, вернее, есть три места для сохраненных игр. Эту бяку можно обойти таким образом: тыкаться в слова Load и Save в главном меню игры, удерживая попутно кнопку Shift. В этом случае будет вызвано стандартное меню Windows (или MacOS, буде вы играете на «Маке»), позволяющее сохранять игр сколько душе угодно. Расширение стандартное — .x, однако можете, в принципе, использовать какое угодно свое.

В-третьих, вам надо постоянно отправлять отчеты о проделанной работе начальству. Я знаю, как это достает, но надо, причем, надо отправлять и Скиннеру (который босс Молдера и Скалли), и Шэнксу (который ваш собственный босс), а потом удалять их приходящие ответы (причем, чтобы удалить, надо сперва прочесть). Такова рутина, так положено, для того у вас и есть этот самый устаревший агрегат от Apple.

Наконец, последнее: не забывайте про компьютер в офисе и про то, что с его помощью можно сделать. Если находите всякие номера, имена, названия и просто слова — сразу пытайтесь выяснить, что про них знает база данных как просто ФБР, так и газетных вырезок. Иногда помогает.

Диск первый. Маразм начинается

Входим в контору. Навстречу — мужик. Это агент Кук. Он ваш коллега из соседней комнаты. Он вам пока нужен. Отвечайте дружелюбно и заворачивайте в первую дверь налево, в свой офис. Звонит телефон. Сядьте за стол, ответьте. Шэнкс просит зайти к нему в офис. Оооо. Дело начинается. Выходите из комнаты, через дверь напротив — в зал заседаний, налево, выходите, через тамбур попадаете в кабинет начальства. Смотревшие сериал встретят тут знакомых.

Итак, Молдер и Скалли пропали. Ай-ай-ай. Спросите Скиннера все, что доступно в меню. Типа, были ли они «сексуально вовлечены». Ха! Это в «Секретных-то материалах». Ха-ха! Не смотрел мужик сериала, не смотрел. Ну, ладно. В результате крайне содержательных бесед (ответом на большинство вопросов будет «не знаю»), вы получите в инвентарь ряд штук, в том числе черно-белый фотопортрет агентов Молдера и Скалли, и папку с документами, куда впоследствии будут попадать важные улики. Когда Скиннер выговорится, идите к себе обратно.

В вашем кабинете вас может поймать Кук. Не особо с ним разговаривайте и, главное, ничего ему не поручайте. Пусть уходит. Включайте компьютер. Имя — Craig Willmore. Пароль — shiloh. Это очень показательная «загадка». Ясный пень, что вы не знаете пароля собственного компьютера... По идее, Shiloh — название какой-то ирландской местности, карта которой висит на стене слева. Почему именно Shiloh, а не, например, Elizabeth или Barbara — совершенно непонятно. Логичная игра, ничего не скажешь. Чтобы в дальнейшем каждый раз этот Shiloh не набирать, научитесь простому фокусу: пройти защиту можно, ткнув мышкой в букву 'o' в слове Welcome в верхнем левом углу экрана.

В компьютере почитайте почту и пошлите APB. Вообще, поиграйте с компьютером и научитесь пользоваться сотовым телефоном, больше ничего особого делать на первом диске не приходится. Поиграйте со скотчем на столе. Ха-ха-ха. Юмор у авторов на уровне качества задачек. Пока, во всяком случае. Залезьте в стол и возьмите оттель полезное оборудование, например, наручники, пистолет. Возьмите со стола папку с делами, пройдите к Куку (следующий кабинет за вашим), суньте дела ему. Зайдите в комнату совещаний и заберите из ящика со страшной надписью про авторизованных агентов всякие полезные инструменты. По ходу дела придется поговорить со Скиннером. Уходите либо через дверь, либо через свой PDA: отправляемся в Everett. Конец диска один?!?!

Диск второй. Чуток посодержательнее будет

Ткните значком в тетьку. Для смеха ткните еще раз. Задайте вопросы. Не забудьте выяснить номер машины, же-

лательно записать оный. Пройдите в агентские комнаты. Осмотрите все там настолько внимательно, чтоб стало тошно за бесцельно проведенные часы жизни, и потом осмотрите еще раз. Вы должны найти газету с безумными статьями, дипломат с делами на койке, бутылку и подсолнечник на полке, пепельницу, полную ошметков от фисташек (и, заметьте, никаких пустых пивных бутылок), а также книжку на фантастические темы, которая должна привести в восторг хорошо информированного фаната телесериала, так как имеет непосредственное отношение к одной из серий. Идите в соседнюю комнату, общайтесь со Скиннером. Он скажет некие слова про телефон. Идите к тетьке на рецепшне и спрашивайте ее про исходящие звонки. Вопрос можно задать с помощью портрета телефона в верхнем левом углу экрана. Она назовет два номера. Ооо. Позвоните сперва по первому (в Вашингтон), будет маловразумительная конверсация, потом — по второму, никто не ответит. Вернитесь в комнаты, найдите лаптоп (компьютер такой маленький), ткнитесь в него, ай, пароль, ай-ай. Посоветуйтесь со Скиннером. Он даст два глупых совета: сперва faith, потом descartes, ничто не сработает, а компьютер зависнет. Найдите в комнате Скалли Библию. Не читайте. Выходите, садитесь в машину и уезжайте. Скиннер остался — Бог с ним. Кому он нужен. Отправляйтесь обратно в офис.

Скиннер уже тут. Во какой. Заходите в свой кабинет. Лаптоп — тю-тю. Почему вы его туда положили? Кто знает. Садитесь за компьютер, залезайте в ING, набирайте сперва номер авто (указав, что это license plate). Номер авто — в ваших записях в PDA. Ооооо. Интересно, но ни к чему в этой игре вас не приведет (почему-то). Набирайте телефоны (указав, что это телефоны). Один ничего не даст, второй даст адрес доков. Ооооо! Позвоните в computer crimes. Облом-с. Ай-ай. Поиграйте со скотчем. Позвоните снова. Ай. Не работает. Проверьте кофейную чашку. Выходите в комнату совещаний. Поговорите со Скиннером. Оооо.

Отправляйтесь в доки. Оооо! То же место, что в интре. Во как. Можете войти через главный вход, можете, в порядке тренировки, обойти со стороны реки. Двери открываются похожим на пистолет приспособлением. Лучше войти через главный вход — проще будет найти штуки. Тут вам нужны: Кровавое Пятно на Полу, Пуля В Столбе Над Пятном, Загадочный Окурок. Пройдите пару экранов вперед от входа и посмотрите вниз (курсор позволяет это сделать только тут). Ооо. Кровища. С помощью evidence kit соберите чуток. Посмотрите на столб справа. Оооо. Пуля. Та же операция проделывается и с ней. Теперь поверните вправо, шаг вперед, вправо, шаг вперед, вниз. Ооооо. Окурок. Соберите китом и его. Как все запущено-то.

По ходу осмотрите бочки и ящики. Бочки пусты, ящики заперты. Идите влево, там Скиннер, как всегда, с умными комментариями. Спасибо, Скиннер. По лестнице вверх, в темноту. Можете пользоваться фонариком, но лучше надеть очки ночного видения. Найдите лом. Почему у вас нет лома с собой и почему вы не знаете иного способа открыть ящики — непонятно. Спускайтесь, идите к ящикам, взламывайте, порошок соберите evidence kit'ом. Выходите через коридор справа от центрального входа на причал. Там сейчас должна быть лодка. Спускайтесь, показывайте значок китайцу и задавайте ему все доступные вопросы, включая те, что в верхнем левом углу. Идите обратно, по дороге обратите внимание на телефон на стене, и ту же операцию (кроме показывания значка) проделывайте со Скиннером. Надо обязательно поговорить обо всем.

Выходите. Ооооо. Черный седан. Аааааа. Уезжает. Быстро фотографируйте его номер и поезжайте в лабораторию. Добродушному негру отдайте собранные улики. В офис, к компьютеру. Загрузите фотографии и проверьте номер (как раньше), попробовав government/military. Ооооо. Restricted data. Ой. Проверьте также телефон и имя Wong. Ооо. Как все запущено. Зайдите в конференц-зал, поговорите со Скиннером, ему позвонят, прощай, Скиннер. Перед прощанием он попросит последить ночью за доками. Идите обратно в свой офис. Придет Кук. Пошлите его подальше, не нужен нам такой помощник. Хотя можете отдать ему лаптоп, все равно это дела не изменит. Уходите из офиса через дверь, прощай, лаптоп. Отправляйтесь в доки.

Машина темная. Ооооо. Обойдите склад стороной, зайдите сзади, со стороны причала, с помощью своего чудо-инструмента. Надевайте прибор ночного видения, идите немного вперед и смотрите на мужиков, занятых темными делами (для ускорения видео тут можно устройство снять, без него виднее). Не высовывайтесь, пока они не уйдут. После этого выходите и открывайте люк в том месте, где они возились. Внутри ничего нет. Ага.

Поехали домой. Ложитесь спать. Просыпайтесь. Меняйте диск. Ах, работа в ФБР.

Диск третий. Смерть китайца

Отправляйтесь на работу. Кстати, не забывайте по ходу отправлять начальству записки из PDA. Ооо. Кук на полу валяется. Во как. Кто-то вломился в офис. Ну и ну. Проверьте шкаф, где должен быть лаптоп. Тю-тю лаптоп. Ой, бяда. Идите, берите телефон. Агент Пендрелл скажет, что найденная кровь принадлежит Скалли (а то мы не знали — интру ж видели, да). В сериале у Пендрелла имеется к Скалли чуйство. Потому он такой озабоченный. Войдет Кук и скажет об убийстве в доках. Отправляйтесь туда.

Место преступления. Оооо. Покажите полицейскому значок, проходите. Лежит труп. Рядом сидят люди. Поговорите, не надейтесь на многое. Вон стоит тетенька. Ооооо! Намечается роман? Неее, это «Секретные материалы», никаких тут «сексуальных вовлечений». Поговорите с ней, старайтесь ненароком не уйти от темы — позже будет можно, хотя тоже бессмысленно. А сейчас любое отступление приведет к гамоверу. Вместе с полицейской дамой спуститесь на лодку. Осмотритесь. Надо найти деньги типа «Hell's note», куртку со словом «Таракан» на спине, а также большое количество таблеток в шкафчике. Выходите, поговорите об этом всем с Астадориан (полицейской подругой). Придет харбормастер. Поговорите и с ним. Отправляйтесь на судно «Таракан». Из Грузии оно, кстати.

Тщательно осмотрите место пожара снаружи. Заходите на борт, идите вперед, в дверь направо и вниз, в трюм. Тут найдите ящики с картинками на них, а также, после небольшого туннеля, гробик с шаром внутри. Шар заберите. Выходите, после чего доберитесь до кают, в одной из которых найдете журнал капитана, в другой, в сейфе под компьютером, бухгалтерскую книгу. И то, и другое — на русском языке. Из записей следует, что вся команда пила немало водки. Впрочем, не забудьте, что вы агент ФБР, по-русски — ни бум-бум. Так что не зачитывайтесь, идите в обход, посмотрите на место пожара вблизи — заметьте фигуры.

Поднимайтесь в рубку, найдете там Астадориан, за ней на столе — отпечатки пальцев. Поговорите с ней обо всем, сводите посмотреть на фигуры. Отдайте ей книжки с русскими текстами, попросив поделиться информацией после перевода. Позвоните Амису и отправляйтесь в лабораторию, отдайте сферу и спросите про отпечатки.

В офисе проверьте через компьютер медиа-данные о «Таракане». Отправьте записки из PDA Скиннеру и Шэнксу. Обратно на корабль, на мостик, к Астадориан, придет полицейский и позовет в морг, добрая душа. Спросите все-все-все у патологоанатома, заберите пулю, попросите показать старые трупы, оооооо, когда она уйдет, поговорите с Астадориан (заметьте, что теперь вы к ней обращаетесь уже по имени, однако). Поезжайте в лабораторию, отдайте новую пулю, и домой, но не спать.

Диск четвертый. Ба-бах большой

Дома включите компьютер, проверьте почту и отпечатки пальцев, присланные из лаборатории по базе ФБР. Оооо. Вот ведь. А вот и он сам пожаловал, в дверь стучат — это агент Кук, откройте. Будьте спокойны, скажите то, что он хочет услышать. Задайте вопрос и про отпечатки. Отправляйтесь на склад в доках.

Вольво-грузовик. Оооо. Сейчас будет серия не очень логичных, но быстрых поступков. Залезьте в грузовик через дверь водителя, выберитесь через пассажирскую, посмотрите над колесом название фирмы. Залезайте снова внутрь, тыкайтесь вверху лобового стекла, открывайте чемоданчик, вынимайте бумагу, быстро вылезайте через пассажирскую дверь. Отправляйтесь домой, читайте на компьютере почту, проверьте номера, ничего интересного. Идите спать. Просыпайтесь.

Тук-тук. Ай. Астадориан пришла сама... Но не надейтесь. Это чисто деловой визит, уже 12 часов дня. Пока готовится кассета, поговорите. Посмотрите фильм. Посмотрите еще раз, без пере-

рывов, уткнувшись в телевизор (кстати, в свое время имело смысл везде смотреть телевизор, и дома, и в комнатках мотеля, где были Молдер и Скалли). Ай-ай. Вот ведь. Подойдите к факсу и заберите факс. У вас будет два факса, один вам, другой — подруге. Отдайте его ей. Поговорите еще. Перед отходом возжелайте принять душ. Хе-хе. Юмор-с.

Отправляемся в морг. Там новый труп. По-моему, на жертву Хиросимы не похож, больше напоминает раскрашенного в разные цвета мужика. Ну, да ладно. Поговорите до упора снова. Отправляйтесь в Charno, в компанию, которая владеет грузовиком (в него вы входили и выходили) и в которой служил погибший дядя.

Поговорите с Астадориан. Входите. Берите лопату, смотрите на журнал на полу. Ай. Ой. Ооооо. Это бомба. Лопатой выбивайте решетку внизу слева от холодильника. Ба-бах. Оооо. Можете попробовать это с Астадориан, все равно не получится, но на сей раз не фатально, и, помимо того, вам намекнут, что сперва, мол, надо дело распутать, а потом... Потом, типа, посмотрим. Ладно, давай-давай. Поговорите с ней обо всем, и поехали по домам.

Дома перед сном отправьте записи начальству. Засыпайте. Просыпайтесь.

Диск пятый. Убийства начинаются

На работе сидит Кук, который собирается сегодня пострелять. Поговорите и отправляйтесь с ним на склад Смольникова. Перед дверью попросите его вас прикрыть, доставайте пистолет и вперед, на отстрел врагов, пиф-паф, тра-та-та, трупы лежат тут и там. Трупов тут будет много — просто оглядывайтесь везде с пистолетом наготове и обращайте внимание: если перед вами не совершенно неподвижная картинка, а видео (чуть-чуть шевелится), значит, щас будем стрелять. Таким макаром надо убить троих внизу, двоих этажом выше. Заберитесь на самый верх, пройдите чуть вперед, там будет спиральная лестница. Вверх по ней идти нельзя, зато можно спуститься. Вот он, Смольников. На каком это он языке говорил по телефону? Поговорите с ним, потом с Куком, потом спуститесь на первый этаж и разыщите журнал и пистолет. Вернитесь, снова поговорите со Смольниковым и с Куком о пистолете. Отправляйтесь в лабораторию, попросите сравнить пистолет с пулями. Оооо.

Вернитесь на смольниковский склад, поговорите снова. Ай-ай-ай. Смольников отправляется в тюрьму. Джон Амис из лаборатории звонит рассказать, как ему повезло на «Таракане». Спасибо, дорогой друг, говорит он, за мою счастливую лейкемию. Не жалко, дорогой Джон.

Отправляйтесь домой, куда приедет Астадориан, которая начинает менять решение относительно того, что будет после распутывания дела. Похоже, Кук ей все же не позвонил. Нехороший парень. А ведь вы знали. Но сюжет, сюжет... Поговорите, успокойте боевую подругу. Звонит телефон, кто-то хочет вас видеть рано утром на Sand Point. Астадориан уходит. Проверьте почту. Засыпайте. Просыпайтесь.

Отправляйтесь в Ангар 4. Войдите в среднюю из дверей. Там страшный негр прячется. Вежливо с ним общайтесь — пообещайте все, что он просит, спросите, про кого он говорит, он даст вам нож. После того, как он уйдет, не думайте идти следом, развернитесь — вот она, дорогая подруга. Ай-ай-ай. Отправляйтесь в госпиталь.

Диск шестой. Герои обнаруживаются

В больнице на рецепшне скажите, что хотите увидеть Джейн До. Тетя спросит имя, скажите — Скалли. Потом назовите имя ее начальника, Вальтера Скиннера. В общем, все надо выложить начистоту. После этого можете задавать всякие вопросы. Вас пустят к больной хроническим инопланетным насморком агенту Скалли. Ура. Знакомые лица. Жаль, что знакомые лица не особо нам рады. Ладно, надо их убедить. Расскажите Скалли все, как есть. Обязательно покажите ей выданный негром нож. Тогда она, наконец, вам поверит. Ура.

Отправляйтесь в помеченное цифрами место. На станции пройдите между вагонами, идите до конца, забирайтесь на телеграфный столб и смотрите в бинокль на крышу поезда. Найдите на вагоне номер. Поговорите с Астадориан, потом осмотрите нужный вагон изнутри. Ай, все сгорело. Ой. Пообщайтесь с бомжем. Если сохранитесь, ради прикола покажите ему свой значок. Поиграйте с ним в игру. Ответ — videotape. Получите приз. Почитайте почту про бомбу на PDA, пошлите записки. Отправляйтесь в свой офис. Поставьте кассету в видео справа от компьютера, посмотрите, остановите на портрете доктора и проверьте его через ING в компьютере. Ага. Доктор, полковник, на Аляске. Вот ведь куда сейчас поедем. С помощью видеоконференции сконтактируйте с ним, поговорите, вам дадут адрес. Прочтите почту с помощью PDA, адрес появится там на карте. Отправляйтесь на Аляску. Диски становятся все короче и короче. И поспать нам на сей раз не дали.

Диск Седьмой. трельба, ножи и конец игры

Войдите, посмотрите на покрытое маслом или чем-то еще тело, поговорите, никакой реакции, двиньте скелет, поднимайтесь, о! Молдер. Пообщайтесь с ним — он весьма непрочь потрепаться в своем духе. Прекрасненько. Можете отдать ему свой телефон. Выходите, а там ребята из NSA. Можете их перестрелять, что проще, или сбежать от них в леса, что сложнее. Там в одном месте появится эта голубая полоса, типа use, она помогает сбежать — в лесу надо спрятаться за одним из деревьев. Перестрелять куда проще.

В итоге идите на базу. На базе есть немало терминалов. Ткните в них пару раз, доберетесь до меню. Единственная полезная вещь — это карта, с ее помощью по базе можно перемещаться. Вам надо найти того Чужого, что убил мужика в домике. На базе вам встретится Скалли. По дороге стреляйте во всех, кто не похож на Скалли, Молдера или Кука. Через карту надо попасть в место внизу, треугольное такое, там лежит разрядник. Хватайте разрядник, на вас нападет Кук. Его нельзя убивать, его надо стукнуть током из этого самого разрядника. В принципе, можно и убить, но это приведет к альтернативному концу, который выльется в то, что Скалли вас убьет. А это неправильно, у нас еще должны быть планы на Астадориан. Так что пользуйтесь пока разрядником.

Теперь надо найти Молдера. Отправляйтесь в комнату, которая на карте наверху, ромбовидная. Оооо! Попросите Скалли бежать отсель подальше, но ни в коем случае не убивайте Молдера, ни ножом, ни пушкой. Вместо этого достаньте пистолет и пристрелите охранника справа (вы помните, чтобы хоть в одной из серий федеральные агенты оставляли после себя столько трупов?). Отправляйтесь в карантинную комнату, которая рядом с той, где вы нашли разрядник. Идите дальше, в маленькую комнату (на карте справа), найдете там Скалли. Выслушайте ее мысли. Отправляйтесь на командный пункт (на карте в центре, там еще какие-то электрические проблемы), жмите кнопку. Тут будут баги, обходить их надо путем перезапуска игры и перевосстановления. Кнопка откроет большую стеклянную комнату. Вернитесь туда, где вы нашли Скалли, и осмотрите оборудование. Еще одна кнопка зажжет в стеклянной комнате свет. Идите к этой самой стеклянной комнате и открывайте в ней обе двери — во избежание бага рекомендую сперва открыть заднюю. Идите отсюда в сторону комнаты, где вы встретили Скалли, и — дальше (на карте — в правый верхний угол). Тут Молдер, а также маленькая ветка. Можно, когда Молдер и охранник будут вставлять ключи, пристрелить охранника и быстро забрать его ключ из слота. Можно пристрелить охранника, который пытается убить Скалли, и забрать его ключ. В любом случае, теперь надо от Молдера бежать в сторону открытых дверей стеклянной комнаты, пробежать насквозь, быстро развернуться и, когда Молдер в комнату вбежит, нажать кнопку. Молдер пойман, ему больно, из него изгоняют Чужого, хе-хе. Вбегает Кук и набрасывается на вас. Его надо убить с помощью ножа, который вам дал негр. Но вы сейчас не можете, так что его надо кинуть Скалли. Все, конец игры.

Если бы вы в свое время убили Кука, а не стукнули его током, то сейчас Скалли бы убила вас непонятно откуда взявшимся у нее таким же точно ножом. Еще один стался у того негра, который вам его дал: если бы вы попробовали в ангаре 4 за ним пойти, он бы извлек его, и вас бы не стало. Неувязочка-с, да что поделаешь.

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

СИ

WWW.TOP-100

PC

TW	LW	NW	Vote	Title - Developer, Publisher	PK	Cat
1	1	14		Starcraft *Blizzard* 13x	1	WG
2	3	7		Unreal *Digital Extremes/Epic/GT*	2	SH
3	2	17		Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) *New World/3DO*	2	RP
4	4	41		Total Annihilation *Cavedog/GT* 23x	1	WG
5	5	17		Battlezone *Activision*	4	WG
6	6	39		Fallout *Interplay*	4	RP
7	7	30		Quake 2/Add-on *Id/Activision* 2x	1	SH
8	8	38		Age Of Empires *Ensemble/Microsoft*	3	ST
9	9	34		The Curse of Monkey Island *LucasArts*	6	AD
10	10	88		Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty *New World/3DO*	2	ST
11	12	11		Allods (Sealed Mystery, Nival/Buka	11	RP
12	11	11		Forsaken *Probe/Acclaim*	11	SH
13	15	29		Wing Commander (Prophecy) *Origin/Electronic Arts*	7	AC/SI
14	13	35		Grand Theft Auto *DMA/BMG/Asc*	7	RA
15	18	50		X-Com 3 (Apocalypse) *Mythos/MicroProse*	4	ST
16	14	79		Diablo/Hellfire *Blizzard/Sierra* 18x	1	RP
17	17	39		Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) *LucasArts*	6	SH
18	16	33		Tomb Raider 2 *Eidos*	9	AC/AD
19	23	4		Descent (Freespace - The Great War) *Volition/Interplay*	19	SH
20	21	7		World Cup 98 *EA Sports*	20	SP
21	19	9		Army Men *3DO*	18	AC/WG
22	24	85		Master of Orion 2 ('Battle at Antares') *MicroProse*	3	ST
23	22	54		Dungeon Keeper/The Deeper Dungeons *Bullfrog/Electronic Arts* 9x	1	ST
24	20	24		Gag *Auric Vision*	8	AD
25	25	33		Blade Runner *Westwood/Virgin*	16	AD
26	28	33		Myth (The Fallen Lords) *Bungie/Eidos*	14	ST
27	27	29		Worms 2 *Team 17/MicroProse*	23	AC/PU
28	26	55		Carmageddon *Stainless/SCi/Interplay*	6	RA
29	29	33		Fifa (Road To World Cup 98) *EA Sports/Electronic Arts*	7	SP
30	32	123		Civilization 2/Fantastic Worlds *MicroProse* 35x	1	ST
31	30	42		Dark Reign (The Future of War) *Auran/Activision*	10	WG
32	37	39		Imperialism *Frog City/SSI/Mindscape*	17	ST
33	31	85		Command & Conquer/add-on (Red Alert) *Westwood/Virgin* 16x	1	WG
34	33	40		Ultima Online *Origin/Electronic Arts*	19	RP
35	34	14		Warhammer (Dark Omen) *Electronic Arts*	32	WG
36	70	2		Final Fantasy 7 *SquareSoft/Eidos*	36	RP
37	48	8		Galactic Civilizations Gold *Stardock*	37	ST
38	35	38		Riven (The Sequel To Myst) *Cyan/Red Orb*	18	AD
39	35	82		X-Wing vs. Tie Fighter/Balance of Power *Totally/LucasArts*	7	AC/SI
40	41	49		Warlords 3 (Reign of Heroes) *SSG/Red Orb*	12	WG
41	40	37		Panzer General 2 *SSI/Mindscape*	27	WG
42	38	15		Star Wars-Supremacy - Rebellion) *Coolhand/LucasArts*	11	ST
43	39	16		Parkan (The Imperial Chronicles) *Nikita*	22	AC
44	47	53		Links OS/2 *Access/Stardock*	25	SP
45	44	8		Monster Truck Madness 2 *Terminal Reality/Microsoft*	40	RA
46	43	41		NHL 98 *EA Sports/Electronic Arts*	17	SP
47	45	38		Gettysburg *Firaxis/Electronic Arts*	15	ST
48	42	40		Lands of Lore (Guardians of Destiny) *Westwood/Virgin*	20	RP
49	66	13		Die By the Sword *Treyarch/Interplay*	37	AD/RP
50	54	39		Incubation/Add-on (Time Is Running Out) *Blue Byte*	20	ST
51	50	8		Incoming *Rage*	50	SH
52	46	102		Quake/Source of Armagon *Id/GT* 1x	1	SH
53	76	2		Mech Commander *FASA/MicroProse*	53	WG
54	52	70		Magic/Add-ons (The Gathering) *MicroProse*	9	ST
55	56	94		The Elder Scrolls (Daggerfall) *Bethesda/Virgin*	6	RP
56	53	57		Moto Racer *Delphine/BMG*	21	RA
57	63	38		Close Combat (A Bridge Too Far) *Atomic/Microsoft*	33	WG
58	60	10		Motorhead *Digital Illusions/Gremlin*	42	RA
59	81	2		Commandos (Behind Enemy Lines) *Pyro/Eidos*	59	WG
60	58	37		Entrepreneur *Stardock*	21	ST
61	74	4		Dominion (Storm Over Gift 3) *Ion Storm/Eidos*	61	AC/WG
62	57	53		Little Big Adventure 2/Twinsen's Odyssey *Adeline/Activision*	19	AD
63	49	13		M1 Tank Platoon 2 *MicroProse*	44	SI
64	66	19		Balls of Steel *Wildfire/Pinball Wizards*	41	AR
65	51	9		Spec Ops (Rangers Lead the Way) *Zombie/Ripcord*	37	AC
66	68	20		I-War *Optical/Infogrames/Ocean*	29	ST
67	61	38		Uprising *Cyclone/3DO*	24	AC/ST
68	73	64		Need for Speed 2/Special Edition *Electronic Arts*	16	RA
69	69	31		Seven Kingdoms *Enlight/Interactive Magic*	16	ST
70	71	34		Pax Imperia (Eminent Domain) *Heliotrope/THQ*	29	ST
71	65	7		Sanitarium *DreamForge/ASC*	63	AD
72	67	137		Starsi 2 *Star Crosses/Empire*	11	ST
73	64	32		Warhammer (Final Liberation) *SSI/Mindscape*	49	WG
74	85	97		Avarice (The Final Saga) *CSS/Stardock*	10	AD
75	72	81		Trials of Battle *Shadowsoft/Sterdock*	10	SH
76	59	15		F-15 *Janes/Electronic Arts*	52	SI
77	79	10		CART Precision Racing *Microsoft*	64	RA
78	62	32		F1 Racing Simulation *Ubi*	35	RA
79	77	35		NBA Live 98 *EA Sports/Electronic Arts*	44	SP
80	75	122		Descent 2 *Parallax/Interplay*	5	SH
81	83	36		Zork (Grand Inquisitor) *Activision*	53	AD
82	86	114		Duke Nukem 3D/add-ons 3D *Realms/GT*	2	SH
83	78	59		Capitalism Plus *Enlight/Interactive Magic*	33	ST
84	83	33		Championship Manager 97/98 *Eidos*	34	SP
85	80	30		Lords Of Magic *Impressions/Sierra*	29	RP
86	82	6		Industry Giant *Interactive Magic*	81	ST
87	84	35		Abes Oddysee *Oddworld/GT*	23	PL
88	93	90		MechWarrior 2/Add-ons *Activision*	15	AC
89	94	78		M.A.X. *Interplay*	25	WG
90	87	18		Tex Murphy (Overseer) *Access*	46	AD
91	-	1		Ultima Collection *Origin/Electronic Arts*	91	RP
92	89	87		Privateer 2 (The Darkening) *Origin/Electronic Arts*	14	AC/ST
93	91	3		X-Com (Interceptor) *MicroProse*	91	ST
94	95	13		Ultim@te Race Pro *Kalisto/MicroProse*	38	RA
95	92	68		Emperor of the Fading Suns *Holistic/Segasoft*	37	ST
96	90	28		F-22 (Air Dominance Fighter) *DID/Ocean*	50	SI
97	-	1		The Operational Art of War *TalonSoft*	97	WG
98	97	130		Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness) *Blizzard*	2	WG
99	-	1		Chessmaster 5500 *Mindscape*	99	ST
100	98	42		Hexen 2/Add-ons (The Beginning of the End) *Raven/Activision*	10	SH

TW (this week) — на этой неделе. **LW** (last week) — на прошлой неделе. **NW** (number of weeks) — количество недель. **Vote** — голос. **Title** — название.
Developer/publisher — Издатель/Разработчик. **PK** (Peak position) — самая высокая позиция, которая была занята игрой за все время. **Cat** (Cattegory) — категория.

www.worldcharts.com

Video

TW	LW	NW	Vote	Title - Developer/Publisher	PK	Cat
1	1	25		Gran Tunsmo *Sony* 6x	1	RA
2	3	14		Tekken 3 *Namco* 2x	1	FI
3	2	24		Resident Evil 2 *Capcom*	2	AD
4	4	46		Sakura Wars/Sakura Taisen *Red/Sega*	2	AD/RP
5	6	9		Panzer Dragoon Saga *Team Andromeda/Sega*	5	RP
6	5	78		Final Fantasy 7 *Square* 35x	1	RP
7	7	12		Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 *Red/Sega*	2	AD/RP
8	8	46		Goldeneye 007 *Rare/Nintendo*	2	AC
9	10	8		Breath of Fire 3 *Capcom*	9	RP
10	9	21		Grand Theft Auto *DMA/BMG*	9	RA
11	12	26		Hanagumi Taisen Columns/Sakura Columns *Sega*	3	PU
12	11	12		Vampire Savior *Capcom*	11	FI
13	14	33		Tomb Raider 2 *Eidos*	4	AC/AD
14	13	40		Castlevania (Symphony of the Night) *Konami*	6	AC
15	26	18		Banjo Kazooie *Rare/Nintendo*	15	PL
16	16	26		Alundra *Working Designs*	9	AC/AD
17	18	12		1080° Snowboarding *Nintendo*	11	SP
18	17	54		Final Fantasy Tactics *Square*	4	RP/ST
19	22	86		Wild Arms *Media Vision/Sony*	5	RP
20	21	19		Xenogears *Square*	16	RP
21	19	3		Road Rash 3D *Electronic Arts*	19	RA
22	20	19		Shining Force 3 *Sonic Team/Sega*	12	RP/ST
23	23	40		Formula 1 (Championship Edition) *Bizarre Creations/Psygnosis*	11	RA
24	26	42		Abe's Oddysee *Oddworld/GT*	4	PL
25	25	10		Tenchu *Sony*	25	AC
26	30	3		Wetrix *Zed Two/Ocean*	26	PU
27	25	12		Mystical Ninja *Konami*	20	AC/RP
28	15	6		World Cup 98 *EA Sports*	15	SP
29	27	8		World Cup 98 *EA Sports*	19	SP
30	31	88		Suikoden/Genso Suikoden *Taito/Konami*	7	RP
31	24	11		Parasite Eve *Square*	20	RP
32	42	33		Diddy Kong Racing *Rare/Nintendo*	2	RA
33	-	1		Bomberman Wars *Hudson*	33	ST
34	36	4		Quest 64 *Imagineer/THQ*	34	RP
35	40	7		Bust-a-Move 3 *Taito/Hetsume*	35	ST
36	33	39		Super Robot War F *Banpresto*	30	ST
37	32	31		Fifa (Road To World Cup 98) *EA Sports/Electronic Arts*	8	SP
38	34	49		Langrisser 4 *NCS/Masaya*	20	ST
39	29	60		X-Men vs. Street Fighter *Capcom*	23	FI
40	45	28		SaGa Frontier *Square*	15	RP
41	37	8		Forsaken *Acclaim*	30	SH
42	82	4		Super Gem Fighter *Capcom*	42	PU
43	41	48		Turok (Dinosaur Hunter) *Iguana/Acclaim*	9	SH
44	58	16		Gex (Enter the Gecko) *Crystal Dynamics*	32	PL
45	53	59		Persona (Revelations) *Atlus*	20	RP
46	79	2		Vigilante 8 *Luxoflux/Activision*	46	SH
47	43	8		Hot Shots Golf *Camelot/Sony*	40	SP
48	47	11		Motorhead *Digital Illusions/Gremlin*	23	RA
49	52	21		Bust-a-Move (Dance & Rhythm Action) *Enix*	30	PU
50	50	105		Nights (Into Dreams) *Sonic Team/Sega* 7x	1	PL
51	49	105		Mario 64 *Nintendo* 9x	1	PL
52	38	9		Point Blank *Namco*	37	SH
53	62	8		Judge Dredd *Gremlin/Activision*	53	AC
54	90	63		Starfox 64/Lylat Wars *Nintendo*	5	SI
55	68	5		Jerry McGrath SuperCross 98 *Acclaim*	52	SP
56	48	13		Dead or Alive *Tecmo*	19	FI
57	54	19		Einhander *Square*	22	SH
58	59	86		Albert Odyssey *Working Designs*	36	RP
59	64	74		Mario Kart *Nintendo*	2	RA
60	71	38		NHL 98 *EA Sports/Electronic Arts*	21	SP
61	76	56		Shining (The Holy Ark) *Sega*	7	RP
62	57	30		Bomberman 64 *Hudson/Nintendo*	30	AC/PU
63	60	37		Ray Storm *Working Designs/Taito*	23	SH
64	65	68		Blast Corps *Rare/Nintendo*	20	AC/SH
65	81	34		Colony Wars *Psygnosis*	4	SH
66	39	14		Tennis Arena *Smart Dog/UbiSoft*	14	SP
67	55	14		Need for Speed 3 (Hot Pursuit) *Electronic Arts*	10	RA
68	69	69		Soul Blade/Soul Edge 2 *Namco*	3	FI
69	51	89		Dragon Force *Working Designs*	9	RP
70	80	115		Guardian Heroes *Treasure/Sega*	2	FI
71	70	46		Tokimeki Memorial *Konami*	18	ST
72	44	4		Front Mission 2 *G-Craft/Square*	29	ST
73	91	71		Rage Racer *Namco*	15	RA
74	84	36		Dead or Alive *Tecmo*	6	FI
75	67	8		Forsaken 64 *Acclaim/Iguana*	44	SH
76	-	1		Bushido Blade 2 *Light Weight/Square*	76	FI
77	88	2		Mortal Kombat 4 *Eurocom/Midway*	77	FI
78	85	4		Bomberman Hero *Hudson*	21	PL
79	63	23		Yoshi's Story *Nintendo*	24	PL
80	73	5		All Star Baseball '99 *Iguana/Acclaim*	65	SP
81	100	38		Last Bronx *AM3/Sega*	20	FI
82	72	83		Killer Instinct Gold *Rare/Nintendo*	8	FI
83	75	45		Bushido Blade *Light Weight/Square/Sony*	28	FI
84	74	101		Tomb Raider *Core Design/Eidos* 24x	1	AC/AD
85	85	27		NBA Live 98 *EA Sports/Electronic Arts*	57	SP
86	61	24		Game Paradise *Jaleco*	36	SH
87	-	20		Monster Rancher *Tecmo*	56	ST
88	85	10		Nascar 98 *EA Sports/Electronic Arts*	85	RA
89	55	3		Jersey Devil *Inhenye(r)/MegaToon*	55	AD/PL
90	69	16		Test Drive 4 *Pitbull Syndicate/Accolade*	47	RA
91	87	25		Ghost in the Shell *Exact/THQ*	27	SH
92	78	23		Command & Conquer (Red Alert) *Westwood*	22	WG
93	77	65		Star Wars (Shadows of the Empire) *LucasArts/Nintendo*	13	SH
94	95	6		Wayne Gretzky 3D Hockey 98 *Ateris/Midway*	84	SP
95	96	35		Street Fighter EX Plus Alpha *Arika/Capcom*	25	FI
96	92	33		Crash Bandicoot 2 (Cortex Strikes Back) *Naughty Dog/Sony*	9	PL
97	98	9		G.Darius *Taito*	70	SH
98	94	5		NBA (In The Zone '98) *Konami*	72	SP
99	-	2		Mortal Kombat 4 *Eurocom/Midway*	99	FI
100	-	1		Bust-a-Move 2 *Taito/Acclaim*	100	ST

www.worldcharts.com

www.gameland.ru

Хит-парад игр на PC

Место	Id	Название	Дата появления	Средний балл	Сумма баллов
1	7	StarCraft	10.04.98	8,39	1770,40
2	71	ALLODS	19.04.98	8,92	936,80
3	44	GAG	12.04.98	9,57	851,80
4	12	FallOut	11.04.98	8,96	779,60
5	1	Mechwarrior 2 : The Titanium Triology	10.04.98	9,55	620,80
6	16	Diablo/Diablo Addon's	11 04 98	8,90	543,20
7	187	Quake 2 / Add-ons & TC	17.06.98	7,97	542,00
8	63	MADSPACE	17.04.98	9,94	467,40
9	20	Total Anhigilabon	11.04.98	8,96	457,00
10	22	Age of Empires	11.04.98	8,41	412,20
11	55	Ultima Online	15.04.98	9,56	411,00
12	69	Heroes of might and magic 2	19.04.98	8,48	381,60
13	2	FIFA98 Road to world cup	10.04.98	8,58	351,80
14	27	Warhammer . Dark Omen	11.04.98	9,16	329,60
15	211	Dungeon Keeper/Deeper Dungeons	08.07.98	8,73	288,20
16	135	The Need for Speed	14.05.98	9,43	273,40
17	23	Master of Orion2	11.04.98	8,80	228,80
18	5	Wing commander : Prophecy	10 04 98	9,43	226,40
19	56	Дальнобойщики	15.04.98	8,67	208,20
20	51	Imperium Galactika	13.04.98	9,41	207,00
21	47	Братья ПИЛОТЫ : По следам полосатого слона .	13.04.98	8,10	202,60
22	10	Grand Theft Auto	10.04.98	9,00	198,00
23	68	WARCRAFT2	18.04.98	8,73	192,00
24	76	Tomb Raider 2	19.04.98	9,10	191,20
25	11	NHL98	10.04.98	8,85	177,00
26	59	Carmageddon	16.04.98	8,96	170,20
27	75	Duke3D	19.04.98	8,89	169,00
28	37	Su-27 Flanker	12.04.98	8,27	140,60
29	118	Might & Magic VI	06.05.98	8,76	131,40
30	50	Civilization 2	13.04.98	8,96	125,40
31	53	Transport Tacoon de luxe	14.04.98	8,49	118,80
32	157	Unreal	29.05.98	9,12	118,60
33	34	Tomb Raider	12.04.98	9,57	114,80
34	46	Parkan: Хроника империи	13.04.98	9,28	111,40
35	18	Battlezone	11.04.98	9,22	101,40
36	90	The need for speed 2 SE	24.04.98	8,35	100,20
37	4	Brooken sword 2	10.04.98	8,23	98,80
38	61	Worms2	16.04.98	8,58	94,40
39	58	Spec Ops	16.04.98	9,22	92,20
40	24	Incubation	11.04.98	8,66	86,60
41	89	The Need for speed 3	24.04.98	9,31	83,80
42	134	Star Control 2	14.05.98	8,62	77,60
43	110	Theme Hospital	02.05.98	8,40	75,60
44	186	Чикаго 1932: Дон Капоне	16.06.98	9,25	74,00
45	36	Myth: The Fallen Lords	12.04.98	9,18	73,40
46	73	Quake	19.04.98	8,45	67,60
47	88	X-Com Apocalypse	24.04.98	8,42	67,40
48	126	TwinsenOdissy2	10 05 98	9,23	64,60
49	42	The curse of monkey island	12.04.98	9,17	64,20
50	35	Blood	12.04.98	7,58	60,60
51	74	Jedi Knight: Dark forces 2	19.04.98	8,57	60,00
52	150	BLADE RUNNER	25.05.98	9,93	59,60
53	106	POWERBOAT Racing	29.04.98	8,49	59,40
54	31	Rebellion	12.04.98	8,34	58,40
55	45	Ufo's	12.04.98	8,34	58,40
56	109	Carmageddon Splat Pack	01.05.98	9,33	56,00
57	72	The Lords of Magic	19.04.98	8,07	48,40
58	119	Forsaken	08.05.98	8,92	44,60
59	49	Противостояние	13.04.98	7,64	38,20
60	175	The NeverHood	12.06.98	9,40	37,60
61	170	Remember Tomorrow	02.06.98	8,55	34,20
62	152	Daggerfall	27.05.98	8,10	32,40
63	137	Magic the Gathering	15.05.98	9,87	29,60
64	148	Wolfstein 3D	24.05 98	9,87	29,60
65	185	Розовая Пантера Право на риск	16.06.98	9,27	27,80
66	86	Faery Tale Adventure II- "Halls of the Dead"	23.04 98	8,93	26,80
67	122	F1 Racing Simulation	09.05.98	8,80	26,40
68	177	KKND 2	14.06.98	8,67	26,00
69	26	Final Doom	11.04.98	6,45	25,80
70	48	Championship Manager 2	13.04 98	8,60	25,80
71	147	Larry 7	24.05.98	8,47	25,40
72	160	KKND	30 05 98	8,47	25,40
73	203	Master of magic	03.07.98	8,27	24,80
74	62	Die by the sword	17.04.98	8,27	24,80
75	121	Microsoft Flight Simulator 98	08.05.98	8,07	24,20
76	25	Pax Imperia Eminent Domain	11.04.98	5,75	23,00
77	125	Dyna Blaster	10.05.98	7,67	23,00
78	194	DUNE 2	25 06 98	7,20	21,60
79	21	M.A.X.	11.04.98	7,07	21,20
80	80	Men In Black	21.04 98	10,00	20,00
81	115	X-COM : INTERCEPTOR	02.05.98	10,00	20,00
82	180	MORTAL KOMBAT trilogy	15.06 98	10,00	20,00
83	196	King's Bounty	26.06.98	6,67	20,00
84	213	Mortal Kombat 4	09.07 98	10,00	20,00
85	159	Iterstate`76	30.05.98	9,90	19,80
86	210	Танчики	05.07.98	9,90	19,80
87	102	Final Fantasy 7	27.04.98	6,40	19,20
88	184	Need for Speed 2	16.06 98	9,60	19,20
89	192	Forsaken	21.06 98	9,60	19,20
90	195	Dominion	25.06 98	9,50	19,00
91	114	Creatures	02.05.98	9,30	18,60
92	167	Motorhead	02.06 98	9,30	18,60
93	215	MAX 2	09.07.98	9,30	18,60
94	70	Beasts and Bumpkins	19.04 98	9,20	18,40
95	145	F22 Raptor	23.05.98	9,20	18,40
96	101	Conqueror 1066 A.D	27.04 98	9,10	18,20
97	43	Close Combat 2: A bridge too far.	12.04.98	8,90	17,80
98	189	Розовая Пантера Фокус Покус	17.06 98	8,90	17,80
99	127	Seven Kingdoms	11.05.98	8,90	17,80
100	174	Armored Fist2	09.06 98	8,90	17,80

ЛАРИСА
на тропе войны

Сценарий и рисунки: **А. Межевич**. Цвет: **О. Филоненко**

©Журнал «СТРАНА ИГР»

©Журнал «СТРАНА ИГР»

За последний месяц

количество приходящих в редакцию писем увеличилось раза в три. Вопросы, критика и предложения, мнения, снова вопросы, снова предложения... Конечно, поместить в рубрику писем все-все-все, что мы получили, было бы просто невозможно. Однако мы решились на разумный компромисс: поместить в рубрику всего понемножку. Немного вопросов, немного критики и немного мнений. Дорогие читатели! Будьте уверены, что все ваши письма анализируются и все ваши предложения и просьбы принимаются во внимание. Среди множества писем внушительную часть составляют статьи, присланные на конкурс описания игр. Честно говоря, такого мы не ожидали! Но об этом в следующем номере. Там вы сможете прочитать полный обзор читательских статей и ознакомиться с лучшими (В этом номере мы помещаем всего одну статью). А сейчас приступим к тем письмам, которые мы решили поместить в номер.

Начнем по традиции с вопросов

Привет, Страна Игр.

Пишет вам читатель (с недавних пор) Миллер Георгий. Мне очень понравился ваш журнал, и я вам говорю: «Так держать!». Прочитал всего 2 номера (пока что). В майском номере понравилась рубрика «Железные новости» и анализ 3D-акселераторов.

Дело в том, что я заядлый геймер, и мне очень хочется приобрести себе 3D ускоритель на основе чипа Voodoo 2. Пока что у меня стоит Pentium 200 MMX, но осенью буду ставить PII. В связи с этим задаю вам вопросы:

1. Какие акселераторы на основе чипа Voodoo 2 есть в продаже (вроде бы их 3), какие у них характеристики (имеется в виду память и прочие прибамбасы), ну, и цены в Москве?

2. Также хочется знать, что такое AGP 2X (AGP второго поколения?)?

3. Будет ли PII 266 Mhz поддерживать системную шину с частотой 100 Mhz?

4. Неужели чип Rive TNT будет круче Voodoo 2? Когда мы увидим карты на его основе?

5. Стоит ли брать Voodoo 2 или подождать?

Ну, вот вроде и все. Надеюсь увидеть в следующем номере рубрику «Железная новость» и узнать что-нибудь новенькое о волнующей меня проблеме, а также ответы на мои вопросы.

С уважением, Георгий.
Г. Иркутск.

1. В настоящий момент в продаже имеются три акселератора на основе чипа Voodoo 2: Diamond Monster 3D II (8-12 Mb), Creative 3D Blaster Voodoo 2 (8-12Mb) и Canopus Pure 3D II (12 Mb).

2. AGP 2X — это новая технология Intel, отличающаяся от AGP удвоенной пропускной способностью шины.

3. Нет, не будет.

4. Вряд ли Rive TNT окажется круче, чем Voodoo 2. Характеристики этого чипа будут сопоставимыми, но не превышающими характеристики Voodoo 2.

5. Сложно сказать. Все зависит от самых разных вещей. Так, если на Pentium 200 MMX вы не заметите особой разницы между Voodoo и Voodoo 2, то на Pentium II разница будет более заметной. В последнее время стали, наконец, появляться игры, в которых использование Voodoo 2 — не роскошь, а почти необходимость. Таков, например, Unreal. Осенью на PC выйдет Need for Speed III от Electronic Arts, в котором отражение на корпусах машин будет видно только при использовании Voodoo 2. Но говорить об абсолютной необходимости и незаменимости Voodoo 2 пока рановато.

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Страна Игр».

Я обойдусь без предисловий и не буду расхваливать ваш журнал, так как вам, наверное, уже надоело читать в каждом письме: «У вас такой замечательный журнал, ваш журнал лучший в мире». Однако мне очень нравится рубрика «Железные новости», и я хочу пожелать ей дальнейшего процветания (без предисловия не обошлось).

А теперь ответьте мне, пожалуйста, на парочку вопросов:

1. Возможно ли продолжение StarCraft, или Blizzard сделает ставку на WarCraft III?

2. Стоит ли покупать 3D-акселератор сегодня или стоит подождать продвижения технологий и снижения цен?

3. Есть ли информация о продолжении Master of Orion?

Надеюсь получить ответ.

Женя Шарлов,
Московская область.

1. Конечно, ничего невозможного нет, но на данный момент думать о StarCtaft II слишком преждевременно. А вот в том, что WarCraft III все-таки выйдет, можно быть уверенным.

2. Ждать продвижения технологий можно до бесконечности - прогресс на месте не стоит. Однако если вы играете в современные трехмерные игры, то 3D-акселератор, конечно же, вам просто необходим.

3. Информации о продолжении Master of Orion нет, и вряд ли она появится. MicroProse переживает не самые лучшие свои времена, и компании сейчас явно не до разработки игр. Продолжение Master of Orion мы увидим лишь в том случае, если какая-нибудь предприимчивая компания купит лицензию на игру.

К сожалению, конкретных критических замечаний и отзывов по поводу статей в журнале оказалось немного. Однако кое-что мы все-таки нашли...

Критика

Привет, всеми любимый журнал «Страна Игр»!

Я пишу тебе первый раз и надеюсь получить ответ. В майском номере была статья о футбольном симуляторе, и она меня поразила. Уважаемый г-н Эстрин! Ни один из существующих футбольных симуляторов не тянет на 7 баллов. Поиграв в FIFA 98, я в этом убедился.

Вы, г-н Эстрин, в FIFA 98 играли? Я считаю, что EA издевается над геймерами. Разве так редактируют игроков? Смотря на лицо Рональдо, хочется плакать. Куда делась рональдовская улыбка? Значит, зря его зовут «зубастиком»? Почему все футболисты такие горбатые? А разве бывают такие прямоугольные ноги и руки? С количеством причесок совсем плохо. Например, Вальдерама бегает по полю уже без своей львиной гривы. Лысого Онопко мы можем обрить, можем дать ему пышную шевелюру, но лысым он не станет.

Но это не самое страшное! Все впереди! Я понимаю, что EA не может контролировать перестановки в составах команд. Уже после выхода «шедевра» появились новые игроки, но разве в составе сборной России играет негр по имени Минко!!!??? Номера футболистов во всех сборных перепутаны. Это еще цветочки! Скажите, г-н Эстрин, чем чемпионат Малайзии лучше чемпионата России и зачем европейцам чемпионат США?

Если уж наш футбол никому не нужен, то разве нужны первенства Аргентины, Португалии, Турции и Австрии? Русских вообще игнорируют. В игре нет пятизвездочного стадиона «Лужники», но есть стадион в Камеруне! Денежный вопрос тоже важен. Почему после победы в матче или в целом чемпионате количество денежных знаков не увеличивается? А почему после выигранного сезона не попадаешь в «Лигу чемпионов» или «Кубок UEFA»?

Сам процесс игры радует. Появился главный судья, щедро одаривающий карточками разных цветов. А вот боковых арбитров не было и нет до сих пор. Вместо болельщиков EA натянула на трибуны ткань с множеством точек. Эта ткань издает странные звуки. Стадион всегда полный. Например, я играю за сборную Каймановых островов против острова Кука. Я играю в Бразилии, на меня приходят посмотреть 150 тысяч человек! Кстати, в заставке перед игрой нам демонстрируют неполные стадионы. Короче, брака очень много! Не думаю, что World Cup 98 чем-то отличается от FIFA 98.

Может быть, EA все исправит в FIFA 99, г-н Эстрин?

С уважением,
С. Орлинков.

Слово г-ну Эстрину

Да я, в общем-то, к разработке FIFA 98 имею самое маленькое отношение. Точнее, совсем не имею. С лысым Онопко и негром Минко не знаком и в сборной Каймановых островов не состою. А статью я писал не о FIFA 98, а о World Cup 98. Так что игры чуть-чуть разные. Вообще, некоторые технологические решения мне показались вполне разумными. Конечно, для каждого игрока надо сделать физиономию абсолютно идентичную настоящей. Приделать Рональдо зубастую улыбку, а Вальдераму львиную гриву. И на стадион пихать по 150 тысяч полигональных болельщиков. И не вызывает никаких сомнений,

что в FIFA 99 Electronic Arts так и сделает.

Есть мнение

Клонирование компьютерных игр, и вообще...

Решился я написать вам после того, как в разных журналах стал встречать review на игры, которые были названы клонами каких-либо других игр (RTS, 3D-Action, etc), и я захотел рассмотреть этот вопрос. Немного о себе. Я живу в Москве, довольно регулярно читаю ваш журнал (еще с сигнального номера), который мне очень нравится, играю в любые ХОРОШИЕ игры, RTS и 3D-Action — мои любимые жанры, но играю и в другие (последняя игра, произведшая на меня огромное впечатление, была игра Blade Runner). Пишу вам впервые, но буду делать это и в будущем. Итак, поехали...

Часть 1. Клон — хорошо или плохо? И что такое клон? Как я считаю, клон — это игра, которая была создана «под влиянием» другой игры того же жанра, максимально повторяющая принципы той игры и не несущая ничего нового (кроме графики, звука и каких-то косметических примочек). Мы могли лицезреть это на примере той же RTS: с прошлого года (а, может быть, и раньше) нас пичкают такими вот игрушками (за примерами далеко ходить не надо), и каждый дошкольник знает, что это клон, но продолжает играть. Почему? Потому что интересно! Да, база-оборона-армия-атака уже не раз были представлены нашему вниманию еще прародителями жанра (Dune 2, C&C, WC), но не вечно же играть в них. Орки давно победили людей, люди разрушили портал, все дополнительные уровни пройдены, в редакторе компаний не осталось живого места, только огонь сетевых баталий еще теплится (или полыхает). Во что же играть? И тут добрые дяди говорят нам, что скоро выйдет игра в лучших традициях жанра, только намного лучше: оригинальные юниты, супер-графика, реальный звук и т.д., но главное — продвинутый и очень умный AI, что мы все почувствуем, что нам противостоит живой соперник...(и всякая дребедень в том же духе). Мы, крича от радости, бежим в магазин и покупаем...Dark Reign, 7th Legion или еще что-нибудь, что, в принципе, не отличается от того же WC, а, зачастую, оказывается и хуже. Тот же StarCraft (внук WC), которого ждали все, оказался клоном. Возможно, многие со мной не согласятся (мол, три расы, непохожие, и все такое), но то, что зерги (Zerg) «мутируют» в здания отличается от традиционного способа постройки только тем, что после «строительства» они исчезают. Летающие здания (Terran) я вообще отказываюсь называть нововведением, хотя, может быть, это и так. База-оборона-армия-атака опять сыграли свою роль (хотя SC — это лучший представитель RTS на сегодняшний день, я уже не говорю, что SC может занять вас на несколько месяцев, а игра по сети и battle.net продержится годы). Total Annihilation была интересна свой трехмерностью, хорошая графика, много миссий, интересные юниты, но создатели ни на сантиметр не отошли от привычных принципов, а нововведения так и остались в сфере графики и трехмерности, почти полностью отсутствует сюжет, но играть опять интересно, а карты для игры по сети сделаны очень добротно. Далее идет Age of Empires, то есть Civilization + WC: максимум развития и экономики, но виртуальные битвы проработаны довольно слабо (баги бросаются в глаза), историческая привязка очень своеобразная (кто им сказал, что при исследовании монотеизма можно вербовать или неким образом получать здания противника?), а игра превращается в гонку развития с подножками сопернику (по сети играть интересно, любопытно выглядит Internet Gaming Zone by Microsoft). Вот так, но что мы хотим? Коренное изменение принципов игры может привести к появлению на свет уродцев виртуального мира, косметические изменения уже всем надоели, а слава WC и C&C никому не дает покоя. Выход — в смешении жанров: Myth The Fallen Lords = RTS + Wargame + RPG; Dungeon Keeper = RPG + RTS; Аллоды. Печать тайны = RPG + RTS; даже BattleZone = Action + RTS. Хотя я и не говорю, что это верх совершенства.

Наверно, первая часть письма получилась несколько разгромной. Да и критиковать игры, которые нравятся всем, не очень благодарное занятие. Но и мне почти все названные игры нравятся, и я считаю, что немного здоровой критики им не помешает. Я люблю поиграть час-другой в SC, TA, AoE, хотя и нахожу, что ничего принципиально революционного они не несут, просто хорошие, добротно сделанные игры, играть в которые очень интересно. А если со мной кто-то не согласен (таких, я думаю, будет много), что ж, каждый имеет право на свободу мысли и вероисповедания. Идем дальше...

Часть 2 (короткая). В майском номере я прочитал письмо Ивана Кузаева о проблеме жестокости в компьютерных играх и хочу сказать, что я полностью согласен с ним, хотя с некоторыми оговорками. Вообще-то, эта тема уже была затронута в одном очень популярном журнале, но почти все, что было опубликовано, походило на какую-то софистику, а это письмо, по-моему, попало в точку (почти). Я считаю, что жестокость (виртуальная) неприемлема в особо извращенных формах. И когда наш любимый монитор заполняется человеческими внутренностями, это, извините... не очень... хорошо. После 3-х (+) часовой игры в Carmageddon и лицезрения...этих самых внутренностей можно почувствовать... легкое недомогание. На людей с устойчивой психикой это никак не влияет, ну, а на остальных? Я не говорю, что поигравший в такую игру сядет за руль своего авто и проедется по улицам нашей столицы, нарушая все правила движения и уголовный кодекс. А уж детям до n-го количества лет такие игры уж точно следует запретить. Во всех западных странах это уже давно практикуется (Carmageddon, например, до 16 лет), чем мы хуже? Или мы лучше?

Часть 3 (заключительная). Теперь о вашем журнале (тоже очень коротко). Он мне нравится, но я не могу не выказать вам некоторые свои пожелания. Больше рубрик, хороших и разных. Немного фантазии. Ваш журнал предлагает довольно стандартный набор рубрик (Review, Preview, etc.), которые можно запросто встретить в любом другом журнале. Больше интересных (для простых геймеров) статей, которые бы хотелось перечитывать и через несколько месяцев (честно сказать, я ни разу не открывал старые выпуски). Меньше досадных ошибок (опечаток и др.). Больше полезной информации и т.д. и т.п. Ваш журнал получает твердую девятку (надеюсь вскоре дать вам и десятку).

Все. Я уже всем надоел. Закругляюсь.

Переписка

С уважением,
EndJ.
E-mail: dodonov@aha.ru

Здравствуйте, я бы хотел, чтобы Вы опубликовали мое письмо.

Давно мечтаю завести друзей по переписке в Интернете. Мне 14 лет, люблю читать подобные журналы, копаться в Сети и играть в 3D Экшены. Так что пишите все, пол значения не имеет.

Мой E-мэйл:
crash_now14@hotmail.com

Здравствуйте,
уважаемая редакция «СИ»!

Меня зовут Алексей и мне 15 лет. Мне нравятся RPG и стратегии. У меня много любимых игр от «Diablo» и «Аллодов» до «Dark Omen» и «Starcraft». Я бы хотел переписываться со сверстниками из Москвы или из других городов.

itbdoih@cityline.ru

ЗДРАВСТВУЙТЕ!!!

Опубликуйте, пожалуйста, мой E-MAIL. Ищу друзей по переписке, помогите мне, пожалуйста.

colorado@dataforce.net

Здравствуйте, редакция
моего любимого журнала СИ!!!

Я хотел бы переписываться с молодыми людьми и девушками, которые любят: StarCraft, Total Annihilation, Diablo, C&C, Fallout...Вобщем rial-time strategi и qest. (Желательно из Н.Новгорода).

Любители StarCraft-а из Н.Новгорода, в процессе разработки находится Нижегородский StarCraft Clan. Желающие принять участие в его создании и дальнейшем «продвижении» пишите мне.

Мой E-mail: toxic@kis.ru
Н.Новгород (ToxicWorld)

Здравствуйте, Страна Игр!

Мне 14 лет, живу в Петербурге.

Опубликуйте, пожалуйста, мой

e-mail: kirik@comset.net

Кто хочет играть в Starcraft, пишите!

КОНКУРС СТАТЕЙ

Привет, «Страна Игр»!

Объявляли конкурс? Получите описание одной из самых моих любимых игр. Сразу прошу прощения за некоторую отвязанность-фривольность сочинения, а также за излишний его объем. Но музы всякие навеяли...

И еще я не смог стянуть скриншоты, навеное, на конкурс и без них сойдет?

Романтизм — штука тонкая, то он есть, а то и в дефиците. А вот любовь, хоть какая-нибудь, имеется всегда, факт! Хоть иногда и неудачная. Если же тебе на роду прописано всю жизнь шляться по космическим провинциям не для чего ради, то извиняй... Неудачник ты, и любовь у тебя дурацкая. А Эд был именно таков. Даже хуже, он был юнгой в двадцатом колене. А какой умственный труд доверятся подобным оболтусам? В точку! Мытье полов космошлюпки. Нет, вы не подумайте чего плохого, Эд ни то что Роджером Вилко, даже человеком-то не был. Простой анимапоид, но с любовью в сердце (если оно, конечно, есть у анимапоидов). И вот на почве этой самой любви, начал наш Эд меланхолить и всячески абстрагироваться от окружающей действительности.

Полы, понимаешь, не помыты, кровати не убраны и, вообще, свидание на носу, но цветок по такому случаю в наличии. А вот теперь представьте, что в распахнутую дверь вламывается какое-то мурло в подозрительном одеянии и со сволочным оскалом на морде. Прямо скажем, с возлюбленной общего немного. Что делать? Делать ноги. Причем, желательно свои. Не то чтобы Эд испугался, просто у него был богатый внутренний мир, а такую драгоценность надо беречь. Вот, собственно, и все. Небольшой эпизод из жизни маленького Е.Т.

Правда, был еще небольшой пустячок после этого. Забрел Эдик в амбар с вещдоками-презентами, одолженными с разных гадостных планет. И захотелось бедному опохмелиться с горя. Ну, и глотнул чего под руку попалось. А попался тоник, и, что знаменательно, без джина! Но все равно гадость. А как ни гадость, коли от него шурупы в полу вывернулись и — в самоволку, отказываясь тем самым выполнять свои прямые обязанности по укреплению отдельно взятой микроячейки общества. По старому русскому обычаю все особо опасные химикалы сбрасываются в мусоропровод. Что Эд и незамедлил совершить.

Тот же обычай гласит, что вся галактическая дрянь рано или поздно упадет на Землю. Три попытки, какое небесное тело проползало в иллюминаторе? Натюрлих, она самая, матушка... А дальше все, как в сказке, послал как-то бог пьяному, но не догнавшемуся викингу манну небесную. И так послал, что подальше уже и не послать. Диспозиция такова: Земля поимела мультипликационную мутацию, Викинг под пахана косит (так ведь банку тоника захапал), а Эд предстает перед интергалактическим трибуналом. Приговор: хоть ты тресни, а Землю реинкарнируй взад, ну, в смысле обратно. Под это дело минобороны торжественно зачитал план действий, пиханули Эда в суперпупер-устройство для захвата банки и... Вы ведь не забыли, что Эдик у нас фатальный неудачник? Короче, глюкнул технический шедевр, предварительно, правда, сорвав прослушивание Викингом оперной арии «Кармен среди айсбергов», а Эд радостно уткнулся в сугроб, экстазируя от прямого попадания в лоб детали обшивки своего «шаттла». Усе! Можно играть.

Кончилось 100-мегабайтное интро, а вместе с ним и мой рассказик.

Теперь по регламенту. Французы из Ubi Soft, особо не смущаясь, решили сотворить себе и нам кумира, по крутости сравнимого с Соником или даже с Марио. Вложив приличное число мегабаксов в свой девственно новый движок, ребята воссоздали PC-аркаду Века, хотя, конечно, кому как. Само собой, Великая Аркада — это просто классическая аркада, с платформами-прыжками-собирательством и прочими фенечками, но в честном 3D, что не грустно. Но ближе к телу. Перед нами миниатюрная планета Земля в своем мультипликационном проявлении, разделенная на локейшены. После веселого скоростного спуска по снежному склону Альп и омыванию святого тела в чистейшем озере, Эдик оказывается на какой-то колхозно-фермерской поляне дачного типа с вредными морковками и относительно мирно пасущимся коровозавром.

Это и есть основной локейшн-хабхолл, как ни назови, а выход во все остальные миры через подозрительные порталы имеет место быть отсюда. Дабы возник смысл в этих самых выходах, коротенько обрисую цели данного отрезка жизни Эда.

Во-первых, как ни печально, необходимо освободить полоумного (точнее, полноумного) профессора по многофункциональному имени Док. Док сразу установит на полянке чуло-юдо-агрегат для пространственной телопередачи в логово Викинга (а то!) и будет постоянно засылать вас за фишками-ингредиентами для него. Этих предметов шесть видов по шесть штук. Вот и дуйте по шести разным мирам за ними. А чтобы совсем не наглеть, Док будет поддерживать ваш боевой дух, периодически презентуя вам то дубину для разгона мух, то бантик-планнер и прочие жизненные радости. Вот такой глубокий сюжетный замысел игры. Реализовать его вы сполна сможете на тотально разных уровнях. Будут и пещерки с лавой, и египетские катакомбы с миловидными старухами-мумиями и даже замороженный уровень с мотивчиком «Коктейль», ох, и напрыгаетесь по липисинам всяким. Короче, жуть и крутота! Но будут монстры!

Ой, чего это я? Какие монстры? Скорее заблудшие симпатяги, не знающие, на кого батон крошат. Морковки, шампиньоны там всякие, да и еще новые русские-карлсоны с большими мускулами. Короче, тусовка первокласнная, грустить не дадут. Или вы им не дадите, обособленно когда закусите поп-корном и темпорально трансформируетесь в суперЭда, мистера Олимпа, мечту всех деревенских девушек и городских комаров. А вот прыгать, летать, плавать придется много, закон жанра, против не попрешь. Как и против босса-Викинга в конце игры. Но с ним вы сами разбирайтесь. Кому, в конце концов, хэппи-енд нужен, мне или вам?

А сейчас, дружок, я расскажу тебе сказку. И сказка эта будет о графике в игре **Tonic Trouble**. Ибо красоту ее ни пером описать, ни скриншотами заграбить. Серьезные ребяты из органов FPS дружно идут баиньки, ибо серость их игр да не осквернит радужного всецветия движка от Ubi Soft. Французы знают, где красота прячется, теперь и мы знаем. Итак, палитра божественна, размазывание текстур — не абы как — лишь бы пиксел долой, а по большому уму, плюс куча анимированных текстур, и никаких тормозов, и миру-мир, и детям цветы, а крестьянам землю!

О чем это я? Ах да, Voodoo, господа, простая белая магия бесценной карточки, и никаких гвоздей. Иначе, PII-233+AGP-3D-видеоплата с 4 метрами склероза. Так что лучше просто Voodoo. Вот так! А трехмерные модели персонажей игры хоть и не тысячами полигонов меряны, но смотрятся стильно и аккуратно. Движения разных отделенных друг от друга частей тела (мультипликационный стиль, однако) опять же изящны. Про мимику Эда я вообще молчу, а зря. Звуковое сопровождение могло бы быть самым обычным, но обернуто в Dolby Surround и производит недурственное впечатление, а интерактивная музыка — вообще нет слов, это надо слышать. Замечу лишь, что для игры была создана специальная музыкальная тема, а на различных уровнях мы слышим глобально переработанные ее ремиксы, все стильно.

Пора, наверное, заквадратиться. Мораль: если вы ребенок/почти ребенок/уже не ребенок/стар/суперстар и любите игры аркадные-красивые-бесшабашно веселые, короче, если вы настоящий Гэймер, то купите, наконец, Voodoo и **Tonic Trouble** и да посетит вас прозрение о Великой Аркаде Века!

P.S. А на сайт свой Ubi Soft грозится помещать дополнительные уровни! Вот оттянемся!

(c) Andy J. Homark
(aka Андрей Каркавин)
г. Тюмень — 1998

СИ

TONIC TROUBLE

Жанр: Аркада
Разработчик: Ubi Soft
Требования к компьютеру: PII-233, 32MB RAM, 8x CD-ROM или 1x DVD-ROM, 3D-ускоритель, Win'95

Достоинства: бесподобная графика, аркадная чистота, интересный игровой процесс, удобное управление.

Недостатки: вероятно, необычные системные требования.

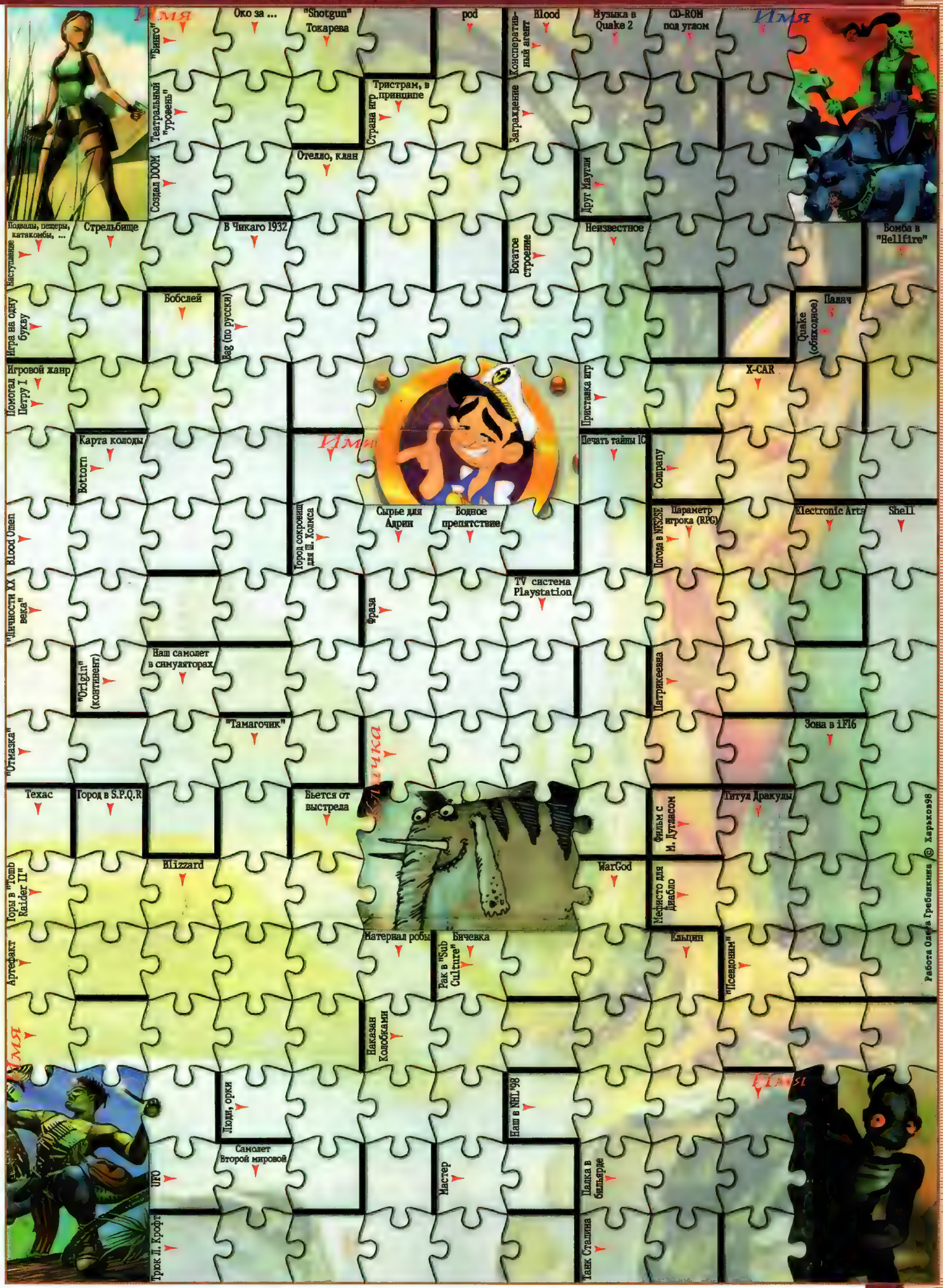
Резюме: банально, но это лучшая пока аркада.

9.3

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.8	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Давно хотел сделать для вас какой-нибудь необычный кроссворд. Обратите внимание на сей скорбный труд — может это будет интересно читателям «СИ».

Олег ГРЕБЕНКИН, г. Харьков



КРИК ДУШИ

Белая крыса отчаянно вертелась в руках. Я немного надавил большим пальцем на горло, и крыса покорно затихла. Ассистент злорадно ухмылялся. Еще бы, мой очередной прикол над Джонни был просто обречен на успех! На этот раз чертов матюгальник получит за все свои наезды!

Его штангенциркуль после моего вмешательства врал всего лишь на 4 микрометра...

Интересно, куда теперь попадет электрод Джонни бедной крысе?!! Я уверенно ткнул электрод своей «подруге» в затылок под перекрестие штангена — крыса дернулась, ассистент врубил напряжение, и крыса сразу обмякла в руке. Мне бы прочувствовать этот кайф!

— Дик! — позвал я ассистента, — Давай адренал, кубика полтора...

— Сейчас!

Дик повернулся ко мне со шприцем и с идиотской улыбкой на веснушчатом лице:

— Ты глянь на Джонни!

Джонни выделывал пассы руками и ногами, пытаясь успокоить несчастное, но озверевшее животное. Чудовище, которое именуется белой (и миролюбивой) крысой, отчаянно кусало Джонни, но Джон Герберт — парень не промах! — не менее отчаянно матюкался в такт дикой пляске!

Я уже собирался раскрыть свою не знающую зубной щетки пасть и заржать на весь Зал, как меня кто-то тихонько тронул за плечо.

— Ассистент Шеппард? — Хелен, секретарша шефа (О, господи, откуда у этих секретарш такие ноги?! — жаль, что я не шеф!) *— Шеф вас вызывает...* (Ого, потупила глазки, еще бы, знал бы шеф, где мы с ней вчера были и чем занимались...) *Это срочно...* (Черт, неужели она не может сказать что-нибудь поласковее?).

— Иду. Дик, животное на тебе. Адренал по полной программе, а про Джонни потом расскажешь! :)

— Иди уж, придурок! Бабник хренов! :)

Я попытался было сказать очередной ничего не значащий комплимент моей будущей (возможно :)) жене, но ее неприступный вид сбил меня с толку. Неужели шеф опять придирается к финансам?

Глаза у Хелен были припухшие, что-то здесь не так! Мы дошли до кабинета шефа, я успел сказать пару глупостей Хелен, но она почему-то едва не расплакалась мне в халат (Грязный халат! Что-то действительно серьезное!), открыла дверь и...

— Иди, Генри, ни пуха, ни пера ...

— К черту...

Автопилот сработал! Да что ж, в конце концов, случилось?!

Я зашел в кабинет — мерзкое место (Просто присутствие шефа любое место делает мерзким), но чистое, светлое и просторное.

— Ассистент Шеппард, я хочу познакомить вас с одним интересным человеком, — скрипучий голос Бога и начальника потушил ощущение летнего солнца в моей душе, *— Его имя для Вас* (Именно с такой интонацией, будто я Большая шишка какая!) *ничего не значит, следовательно, Вам и не нужно его знать* (Скотина)!

Я повертел головой и заметил квадратного вида человека (Военный! Мать его!). Но человек спокойно и безо всяких бабских эмоций (Блин! Уважаю таких кретинов!) перешел к делу:

— Молодой человек. Как старшему, вам надлежит сейчас же собрать группу и обьявить об отправке на фронт всех военнообязанных! Список предоставите мне через полчаса. (Ого, круто берет!) *Никаких причин для увольнения. Судя по Вашему* (этот действительно уважает тех, кого не знает... может, мясники не такие уж и гниды?) *личному делу, Вы —сержант. Если Вы найдете старшего по званию, то отошлите ко мне. Я буду здесь.* — С этими словами он протянул мне жетон с эмблемой красного флага и трехзначным номером (Он, наверное, полкан, не меньше! Я со своим сержанством имею пятизначный номер!).

— Предьявляйте его в случае каких-нибудь проблем.(Во идиот, ты же сам — одна большая проблема...)

На ватных ногах я отправился в лабораторию. Хелен уже всем все рассказала. Я подошел к Джонни:

— Иди, придурок!

Я протянул ему жетон. Джонни как-то испуганно посмотрел на меня, взял его и, волоча ноги, поплелся к шефу.

— А что, Джонни старше тебя по званию?
— Дик, как обычно, сморозил глупость.

— Да, он — лейт...

Вся наша группа из семи человек попала на какой-то богом забытый форт типа 2fort4(5), ох, уж мне эта классификация... В таких трущобах даже сортир не предусмотрен! А Вы хоть раз там сортир видели?!

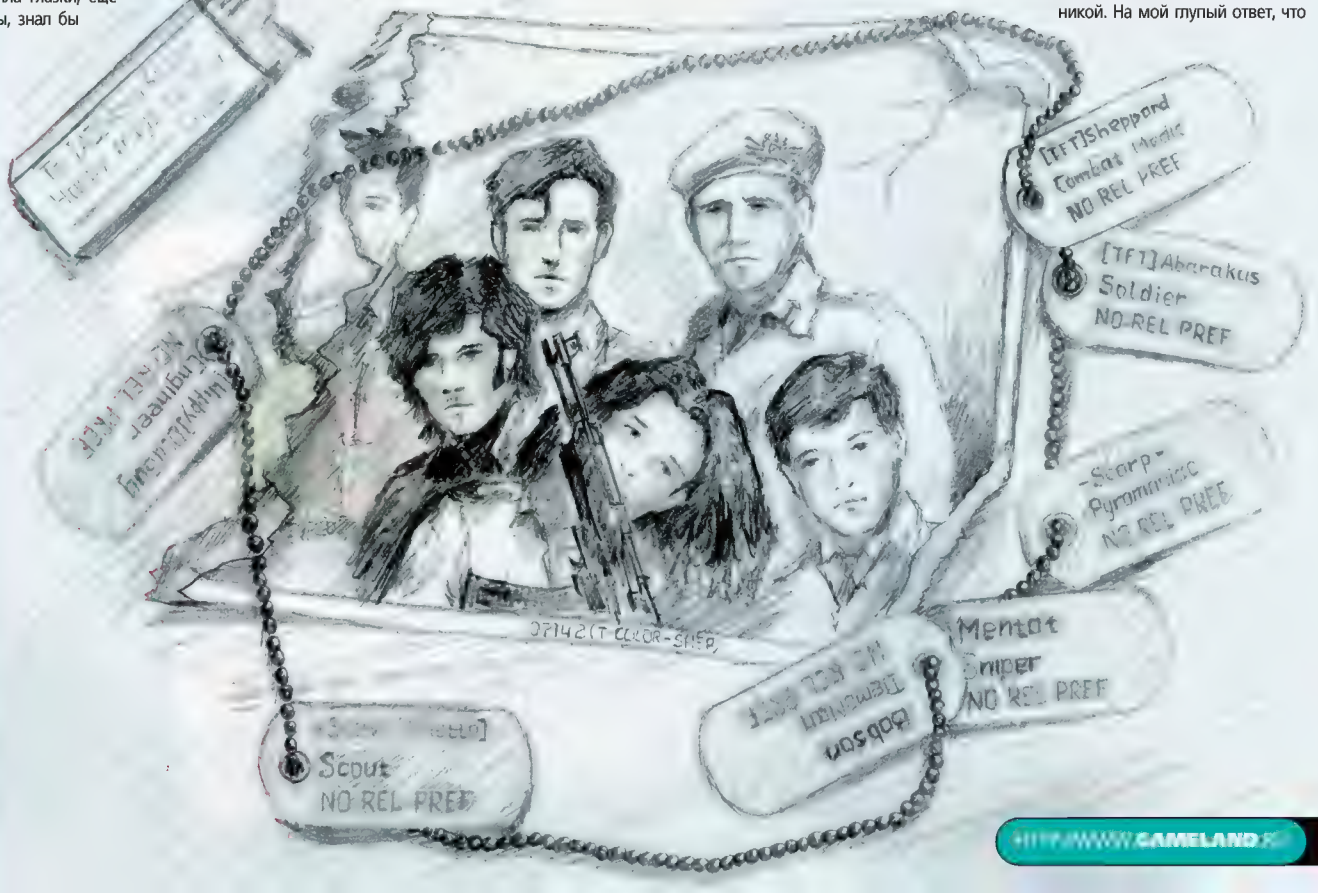
Балбесу Дику все, как обычно, нипочем. Я же просто не мог отвязаться от клопов. Чертов Shotgun, который по уставу надо чистить каждое утро, валялся посреди каких-то бумажек и барахла, наваленного предшественниками aka трупами на сегодняшний день...

Старшим назначили Джонни. Сначала он пытался навести порядок, кричал и, как обычно, материл всех и вся. Но скоро понял, что без пива далеко не уйдешь, забил на все и стал мечтать о пиве на своей койке.

Капитан форта сразу мне не понравился. Маленький, вертлявый, вечно сующий нос куда не следует (то есть, в мою сумку!). Звали его Дарт, даже имя такое же вертлявое ...

Кроме нас, лоботрясов, были еще инж — просто старик, доктор, санитар и какой-то программер — связист форта. Они уже сами не помнили, было ли у них счастливое детство, как звали девушку, с которой они последний раз ..., и как их на самом деле зовут. Доктора все звали Док, естественно, и мы звали его так же. Его достоинство заключалось в том, что он всегда раскручивался на сигареты. Молчун страшный! Инж — просто древний старик — Старик, кличка просто сама собой разумеющаяся. Санитар имел вообще-то имя, но общался только с доктором, никто его толком и не знал. Программера звали Карл. Идиотское имя для программера. Но, как сказал капитан Дарт, на этом идиотском имени держалась вся оборона.

Меня на первом же сборе Дарт (так и стали дразнить ненаглядного — Лорд Вейдер), спросил, не занимался ли я техникой. На мой глупый ответ, что



я знаю устройство детекторного приемника, он так же идиотски объявил, что я иду к Старику-инжу, что отныне это мое место и проч. и проч.(загнался, вобщем). Джонни остался старшим по группе, а Дик попал к Доку в санитары, с его-то нервами можно и в морге макароны жрать.

Двое пошли в солды, один в пиро, один в хевика.

Все... Обязанности распределили. Лорд Вейдер постоянно заваливал к нам в «рожалку», что-нибудь съедал и отправлялся восвояси. Джонни начал снова матюкаться, сказывался офицерский паек! Мы-то даже не могли ответить — сил не было!

Мир на «планете» продержался недолго — недели две...

Вот это грудь! Грудью Хелен могла проложить себе дорогу в Большой Бизнес. Глупая, правда, как пробка! Такая доверчивая, что ее обмануть — себя ненавидеть! ОООООоооо! И пиво при ней пить — просто РУЛЕЗЗЗЗ! Сейчас я...

О, черт!

Дик трясет меня за плечо и с неизменной улыбкой идиота объявляет:

— Шеп! Боевая тревога! Синие у форта! — (Сон идет в задницу...) Наконец я просыпаюсь, хватаю RL — вроде так устав требует! Получаю ОХХХРЕНИТЕЛЬНЫЙ подзатыльник! ЧЕРТ! Я же енг!

Лорд Вейдер отметил, что я понял смысл подзатыльника, схватил (читай — отнял) RL, стукнул еще для поддержания духа двух солдов и пироса и исчез. Дик с видом алкоголика, получившего на халяву целое пиво, схватил аптечку и инструменты (счастливый идиот!) и исчез вместе с Доком. Я молча побрел в подвал к ключу — там, как мне обьяснил Лорд Вейдер, ночует Старик.

Старик представлял собой просто разбитую временем развалюху — он даже не поднялся, когда я к нему подошел, и сказал, что я его подопечный. Он только окинул меня придирчивым взглядом:

— Ничего. Лоб здоровый. Надеюсь, дня два продержишься.(Во шуточки! Ничего, развалина, ты меня будешь с дрожью в коленках вспоминать...)

Дед поначалу мне не понравился. Жмот. Но как он начал мне гнать про свою сентри, я понял, что попал на золотую жилу. (Он просто влюблен в нее — и баба ему на фиг!)

Совсем рядом послышался разрыв ракеты, но Старик не обратил на это никакого внимания. (Черт, как они охраняют этот хренов форт?! Никто не шевельнулся!) Во мне взыграла шотландская и чешская кровь любителя пива — я рванул навстречу неизвестности с двустволкой наперевес (какой кретин нагрузил мою персону RailGun'ом?! — поймаю, из нее же и расстреляю!).

Тут дед вскочил и влепил мне такой пинок, что я решил навечно усыпить Старика. Но, когда я обернулся, понял, что моя шотландско-чешская кровь не даст мне влепить ему между глаз! Стариков надо уважать (ну почему они не сдохли, например, вчера?!). Дед молча пихнул меня назад и показал кулак — совершенно серьезно! (Мое второе «Я» полезло на стену!)

О, боже! Только сейчас я понял, каким идиотом себя показал! В комнату влетел откормленный (гад! Я пива не пил с тех пор, как попал в эту чертову дыру!) розовый, как поросенок, скаут (скот, по-нашему). Старик (если еще раз его назову (читай — обзову) дедом, пусть меня на вражеской сентри распнут) пнул свою сентри. Сентри, возможно, обидевшись на такое обращение, извергнула из себя энное количество стали в свинцовой оболочке. Скот упал как подкошенный. Старик подошел к трупу, достал ПИВО из кармана трупа (ОООООооооо!), патроны и снял броню (то, что осталось...):

— Выкинь эту гадость в коридор. Пусть все видят. (Спокойствие! Совершенное спокойствие...)

Я, сдерживая тошноту, отволок труп в коридор. Мы не Строгги — трупы не едим! — но жрать хотелось страшно! А тут аппетит как ветром сдуло...

На этом вечер и закончился.

Правда, Дик вернулся тихий (никогда не видел его таким), я ему — анекдот, а он к стене и молчок! Пирос мне рассказал, что одного солдата разнесло деадпаком просто в клочья, а второй валяется в лазарете в нижней рожалке с развороченными кишками. Дик с полчаса ассистировал при операции. Пироса просто не тронули — обычно пиросы отчаянные, за пламенем не видят ничего — на рожон лезут. Я заткнул свою никчемную пасть.

На следующее утро пришел Лорд Вейдер, чтоб он сдох! И сразу родил:

— Нужен доброволец.

Молчание.

— Камперы! Нужен доброволец!

Молчание.

— Ламеры!!! Нужен доброволец!!!

После ДжГ я не смог стерпеть такого издевательства... ламер. Кто? Я?! Делаю шаг вперед одновременно с Диком — он в моей группе, тоже от Джонни натерпелся. Его Светлость окреневшими глазами вылупился на нас:

— Ик! Одного, вообще-то, достаточно. — Делаю поспешный шаг назад! Поздно. Ну, ладно.

— Пусть двое. Идите к Карлу. Все приказы от него.

Я встал в строй. Услышал, как Старик проворчал: *«Черт! Я думал, что хоть этот придурок будет мне помогать. Еще один труп...».* (Мурашки по коже!)

Карл был меньше меня на голову, я-то меньше всех в группе.

Типичный псих. Его бредовые идеи до сих пор заставляют меня просыпаться в холодном поту. Хорошо хоть он понял, что имеет дело с хиппи. Перешел на родной язык:

— Пипл! Кидаю кости последний раз! Коли будете делать, что говорю, без самодеятельности, то успеете на старости лет свою карму изучить! Я даю полные инструкции, выполняете без запинки — остаетесь живыми и здоровыми! (Крутого строит!)

Карл (читай — маньяк! нагрузил меня двумя деадпаками — 50 кило, я же не ломовая лошадь — и бумажкой.

— Завтра должен знать назубок. Проверю!

Дик получил пару химгранат и боевой пулемет, снятый с подбитого вертолета синих. Во мешанина — полкан на военных сборах удавился бы...

Карл:

— Старик (эта развалина?) *будет вам помогать. Свободны... Завтра проверю.*

В этот день подстрелили безымянного санитара. Док ходил сам не свой, еще бы, постоянно стрелял у нас сигареты. Дик разрывался между Доком и Карловой бумажкой. Санитар вечером умер. Дик ходил замученный — улыбка пропала. Доктор доктора не лечит! — крылатая фраза.

Утро! Тревога! Карл требует к себе!

Его дурацкое предупреждение о неразглашении содержимого бумажки почему-то возымело действие — ни я, ни Дик не проболтались...

Я, Дик и Старик собрались у маньяка.

— Ваша цель — убрать на несколько минут атакующее звено. (Знать бы, что это такое!) *У каждого из вас есть точные инструкции. Если выполните точно в срок, то вернетесь живыми.* (Враль! Видел я склад RLов в подвале Старика. Сговорились со старым о металлозаготовках!)

Каждому Карл дал по красной броне, для смертников не жалко, и по +100 жизни:

— У вас есть 15 минут. Ваши часы сверены! Так что без самодеятельности! Команды забиндите в поле. Чтобы «синюшные», если кого из вас убили, не нашли у вас конфиги с этой штуковиной.

Через пару минут мы втроем выскочили из форта. Между нашей крепостью и лагерем «будущих потенциальных фрагов» пролегла неглубокая речка. Через нее был перекинут мост. Наши высыпали на балкон. Было слышно, как Лорд отдает приказы... С нашего балкона полетела всякая дрянь в сторону вражеского лагеря. Град нейл, ракет и шеллов должен означать, что синих снипов не будет. Но стоять посреди моста все равно было до противности страшно. Рация хрипнула и выругалась искаженным голосом маньяка:

— Начинайте! Времени нет...

Дик с облегчением передал Старику кевларовые листы, и тот быстро стал с моей помощью ставить диспенсер. Работа заняла 4 минуты — мы не вкладывались.

— Быстрее! — Рация просто разразилась потоком мата и ругани...

Дик подскочил к готовому диспенсеру, я вскочил Дику на голову и кинул сверху на наше детище-диспенсер деадпак.

— Давай загружай прогу — Карлу не терпится.

Я быстро набрал на адовой машинке «impulse 168;wait;impulse 255» — та только «с явным удовольствием» щелкнула и замигала индикатором, ведущим обратный отсчет. Я посмотрел на часы — всего прошло 6 минут. Опаздываем! Я спопз с Дика — тот уже тяжело дышал. Но дед тут же занял мое место и, заглянув в бумажку Карла, разобрал свой диспенсер. ОООооо! Деадпак даже не шелохнулся! Я — в шоке!

Дед быстро соорудил новый диспенсер прямо на деадпаке. Я подкинул ему кевлара. Старик спрыгнул с Дика — у того от напряжния покраснело лицо. Я залез на Дика снова, но тут же запрыгнул на новый диспенсер. Дед залез на Дика, я перелез на Старика. Еще один деадпак лег на диспенсер. Дед сразу же разобрал диспенсер. И поставил рядом с Диком новый. Из форта к нам выскочил паренек в форме разведчика-шпиона. Видимо, тому Карл уже накрутил хвост. Не останавливаясь, шпик запрыгнул на Дика, перебрался на диспенсер, затем на мой свеженький деадпак и лег лицом вниз. Дед передал мне от Дика вертолетную машинерию, пару кевларовых листов и кучу шеллов. Я начал сооружать пушку, но в этот момент шпик встал. Я решил треснуть придурка по голове гаечным ключом, но дед пихнул меня под колено — мол, так надо. Спай быстро смылся, а моя сентри осталась БЕЗ ТРЕНОЖНИКА!

Я быстро догнал ее до второго уровня, забросил шеллов и спрыгнул на землю. Стукнул, как говорил Карл, ключом и в тот же момент попытался взорвать ее. Пушка АПГРЕЙДИЛАСЬ!!! Я не стал размышлять над этим, времени не было. (Ну и обпотелся же я...).

Дед уже разбирал ненужный диспенсер. Рация проснулась и снова разразилась матом:

— Смывайтесь! Вы не вкладываетесь в сроки!

Мы подхватили инструменты и остатки кевлара и рванули под защиту форта. Я краем глаза заметил, как на вражеской базе выполз снип, но не успел даже включить лазерный прицел — пушка разорвала гниду в клочья. Еще бы, с середины моста она достает до вражья! Мы уже убрались на достаточно безопасное расстояние. Тут Стариган заметил мое офигевшее лицо (понял, что я заметил). Он остановил меня:

— Смотри за пушкой! У нее патронов нет! :)

Я вылупился на наше чудо. Чудо непрерывно валило уродов цвета неба просто на халяву. Хоть попасть в нее очень тяжело (треноги не было — спай оттащил ее Карлу — Карл постоянно чинил пушку через нее и подкидывал шеллы), но все-таки попало четыре ракеты — пушке хоть бы хны! Тут я вспомнил о деадпаках! Конечно, хорошо, когда пушка зависла на высоте 4-х метров, но деадпаки! Я пихнул Дика в спину:

— Деадпаки! Жить хочу!

Мы дружно бросились ко входу в форт. Секундомер, который мне дал Карл, досчитывал последние клики. Врата рая (простите, форта) отверзлись, приняли нас (страждущие души) и выплеснули на голову врага гнев свой в виде жалкой кучки из солдата, пиро и медика. Те резво кинулись в сторону вражеского лагеря. На смерть их вел Джонни-солдафон!!!

Задерживаться не имело смысла. Мы вбежали в форт. Злобный Вейдер молча наблюдал за группой Джонни по монитору локатора и не обратил на нас никакого внимания. Карл был тут же, у монитора и рации. На мониторе было видно, как Джонни беззвучно матюкается, отдавая приказы. Карл, видно, специально отрубил звук. На удивление, Джонни довольно толково запрыгнул на снайперский балкон рокетджампом и кинулся вглубь базы. Но неожиданно выскочил назад, волоча за собой какого-то оглушенного снипера!(?) Пиро и медик быстро спрятались за какой-то камень.

Рванул первый деадпак. Звук был слышен даже у нас, за стенами форта! (Давно надо было перестроить эту развалину!) Джонни прыгнул вниз вместе с захваченным «языком». Медик сразу же влепил Джонни укол обезболивающего с паристалом. Вместе с медиком лейт Герберт потащил оглушенного снипа к базе. Монитор вдруг покрылся туманом.

— Капитан, не волнуйтесь, помехи от пироса! — Карл обратился к капитану. *— Я сказал ему стрелять непрерывно, пока не доберутся до форта.*

Ворота форта открылись, пропуская отряд ненормальных. Карл снова повернулся к монитору:

— Задумка проста. После взрыва деадпака синие рванут к нам всеми силами. Но ведь там два деадпака! Сейчас рванет и второй...

Так и случилось. Четыре солдата, два пиро и два хевика выскочили из ворот вражеского форта. Не успели добежать до моста, как рванул второй деадпак. Можно было подумать, что кинескоп монитора изнутри кровью обливался! Сплошное красное месиво!

— Снип! На балкон! — Заорал Лорд Вейдер. *— Старик и сержант Шеппард! Бегом подбирать броню убитых! Снип прикроет!*

Сдерживая тошноту, я стал помогать Старику извлекать броню из этого месива! Старик, видно, делал это не в первый раз. Я же готов был облегчить и без того пустой желудок.

Я был полностью занят своими ощущениями, как вдруг услышал странный хлюпающий звук и брань деда:

— Наш снип — просто ламер последний! Ох!

Я оглянулся и увидел, что Старик ползет к форту — одна нога у него не шевелилась. Я подполз к нему, перекинул его руку себе через плечо. В свободную взял, сколько смог, брони и потащил все это хозяйство к форту. Я видел, как наш снип, как дурак, прыгал по балкону, уворачиваясь от вражеских прицелов (и этот ньюбис нас прикрывать должен?!).

Я дотащил Старика до ворот — ворота открылись, и я затащил Старика внутрь. К раненому сразу же подбежали Док и Дик. Все, я уже отстрелялся.

— Джонни, возьми пару человек — дособерите броню! — Вейдер от намеченного не откажется...

На вечернем сборе капитан обьявил:

— Старик надолго прописался в лазарете. Шеппард становится Инженером. Все, кто участвовал во вчерашней операции, представлены к награде. Теперь о плохом. Мы скоро будем отрезаны от своих баз снабжения!

Мы — самый западный форт. Остальные захвачены или сданы без боя. Поэтому нас практически бросают на произвол судьбы. Суки, выравнивают линию фронта! Снабжения не будет. Надеяться можно только на себя. Так что скоро займемся мародерством. :(

Ясно только одно — ПИВА НЕ БУДЕТ!

Награждение? Посмертно? Да я лучше стану предателем и врагом — но живым и здоровым! Операции будут проводиться без обезболивания. Жрать нечего!

Все, я намылился дезертировать. Дик, балбес, не против вернуться домой. В этот же вечер я и собрался линять. Мне удалось подговорить Джонни и новичка-пироса (который помехи вызывал). Вчетвером мы наготовили сухарей и наскребли пива.

Ночью, когда только снип на балконе стоит на вахте, мы пробрались к выходу из форта. Джонни полез к снипу (опыт сказывается! :)). Карл все-таки хороший учитель. Мы не слышали никакой возни. Джонни спустился уже с оглушенным снипом. Провонявшая машинным маслом перчатка-кляп солдата явно причиняла неудобства снипу. Ньюбис даже не пытался сопротивляться. Неужели на вахте стоял такой ламер?! Нас ведь перерезали бы как котят! Я на мгновение подумал, что «нехорошо» оставлять без охраны остальных:

— Джонни! Надо бы отпустить его... Спохватятся!

— Да, ты прав! — наверняка злобного матюгальника одолевали подобные мысли. *— Отойти надо подальше! И отпустим.*

— Да... так и сделаем!

Единственный выход из форта пролегал через мост. Будь проклят тот инженер, который смог сдать этот проект военной комиссии! (Ему повезло — военные всегда отличались хоть и трезвым, но очень медленным мышлением!)

На наше счастье, вражеский снип наверняка нажрался пива с ветчиной... Мы безо всяких проблем перебрались через речку и залегли в густой растительности у берега. После короткой, но насыщенной перепалки мы отправили Джонни снимать синего часового.

!!!!!!!!!!!!

СИРЕНА!!!

Джонни с белым лицом залетает к нам под мост:

— Снип! С ним два солда и пиро!

Все! Труба! Я стал на старости лет говнюком и последней сволочью! Так подставлял своих «друзей» только Джакомо Леретти!

— Джонни! Бери всех! Идите к форту! Я буду отстреливаться, только ворота попридержите! (И откуда такие геройские мысли берутся у обыкновенного инженера?)

Заслуженный матюгальник, видно, сразу понял, что со мною творится:

— Ладно! Только быстрее... Ламерье! За мной!

Поздно! Действительно, два солдата выскочили из базы противника. В темноте ничего не разберешь — враги лупили мимо. Джонни, надеюсь, вывел всех (Ох, Дик!) к базе! Я выскочил навстречу синему. «Дранг нах остен» — удачно! Разъяренные «синюшники» из-за меня явно не заметили Джонни и группу идиотов! Вражеский солд заскочил ко мне в камыши — и мгновенная реакция загнанного в угол — я выстрелил в упор. Солд со стоном упал передо мною. Если он был бы мертв, то я бы наверняка дал деру.

Но эта скотина еще жива. Я не знал, что делать, помочь или добить его? Голоса вражеского отряда удалялись, солд опасности уже не преставлял. Я поднял двустволку... но выстрелить так и не смог. Выше моих сил — я не Старик и не Дарт! Не могу выстрелить в беззащитного!

— Погоди. Сейчас. Я помогу... — я нес всякую чушь и одновременно рылся в рюкзаке в поисках бинта и ваты. Наконец, нашел и то и другое.

Перевязка была просто сущим испытанием. Я думал о то ,что лучше бы ему умереть, но надеялся (!!!) при этом, что он не перестанет дышать. Солд, наконец, просек, что я с ним делаю. Затих и закрыл глаза.

ЧЧЧЧЧЕРТ!!!! Теперь я точно не смогу ничего ему сделать!

Из запасничка я достал остатки спирта и влил в рот этого придурка. Солд перестал стонать — явно забылся. Я уже не соображал, что делаю, — ползком потащил солда к их форту. Даже заметил, как вражеский снип привстал (Эх! Прекрасная мишень!), чтобы хорошенько разглядеть нас. Двое солдат, наверняка тех, что искали меня, подоспели сзади (а мне до лампочки — никогда еще у меня на руках никто не умирал!).

Один подхватил раненого, другой взял меня в оборот — начал скручивать ремнем руки. (Зачем? — я и так был прибит всем произошедшим.)

БББББББАБАХ!!!

Над головой взорвалась граната, наверняка кто-то из наших так и не научился выдерживать время. Я обернулся и увидел неясные отблески выстрелов и трассирующие следы ракет. Естественно, моя жизнь — непреходящая ценность! Я вырвался и шлепнулся небритой мордой в грязь.

Вовремя! Солдат, который скручивал меня, лопнул, как воздушный шарик Пятачка! Меня обдало с ног до головы кусками мяса и брызгами крови.

И тут меня поперло! Я схватил винтовку, валявшуюся на том месте, где мгновение назад был синий солд, и рванул вперед с воплем дикаря. Бах! Винтовка чуть не вырвалась из рук. Вражеский солд, тащивший раненого, бухнулся как подкошенный. Я заметил, как промелькнул лазерный прицел по прикладу винтовки, и тут же почувствовал резкую боль в плече. Какая, к черту, храбрость?! В кусты! И быстрее!

Но «запах» крови делал свое черное дело.

Я, как придурок, рванулся к вражескому форту. Вообще-то я пытался попасть по снипу. Но этот гад резво скакал по балкону. Несколько ракет пронеслись надо мною в сторону снипера. Тот благоразумно смылся с балкона. Меня кто-то схватил за руку. Я резко обернулся, передергивая затвор винтаря.

— Дик! — У меня аж в горле сперло.

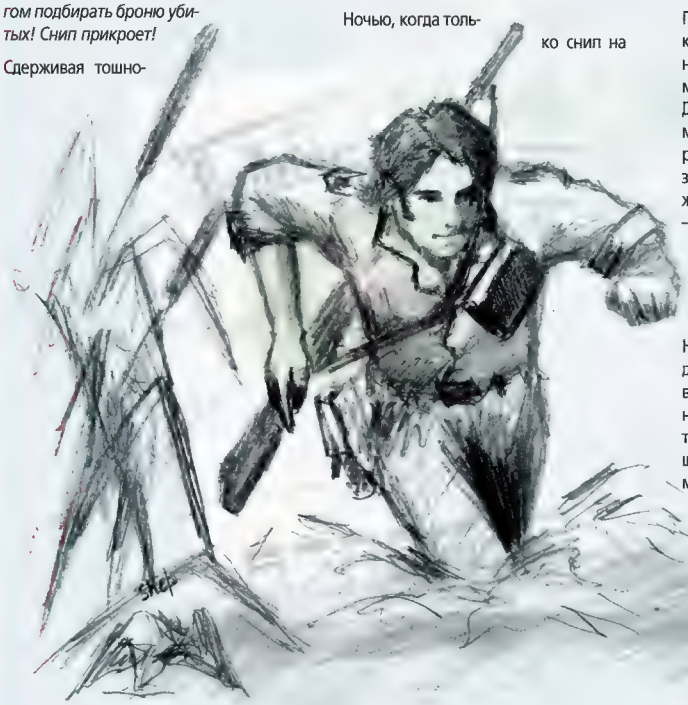
Дик молча потащил меня назад к мосту. Джонни с пиросом непрерывно палили по вражескому балкону. На нашей базе стали зажигаться огни. Из ворот выбежал демо и направился к нам. Мы встретились с ним на мосту — демо ставил очередную «адскую машинку».

(Джек Лондон — просто ламер! Кому нужно хранить в матрасе сухари?!! Деадпаки! Сухарями от армии камперов не отмажешься!) Демо закончил свой труд и вопросительно посмотрел на меня. Я подбежал к деадпаку, соединил контакты и набрал 2-х минутную задержку. Демо накинул на свое детище черную тряпку, и мы вместе побежали под прикрытие родного форта.

У входа нас ждал Дарт:

— Мать!.. Какого... вы там делали?!

— Мы побежали на сирену! — Я уже



умею врать, как Джонни...

— Мы сняли трех солдат и снипа! — Джонни, как всегда, на высоте, даже не замялся:)

«Изнасилованный» Хербертом снип, стоявший рядом с лордом Вейдером, попытался раскрыть пасть, но я его опередил:

— Какой-то синий солдат скрутил снипа! Развязывать некогда было! Мы и побежали...

Снип снова попытался что-то сказать, но Джонни быстро ввернул как бы кстати:

— Снип — молодец! Успел врубить сирену! — Снип «разул» на нас глаза, но промолчал.

Капитан для проформы еще поругался — авторитет дороже... Слышно было, как рванул за стеной деадпак... пару жизней наверняка унес.

Через неделю наш форт внешне напоминал руины славной крепости О'Нелли — ее можно было фотографировать для рекламы рейнского сыра. Несмотря на все дыры и отверстия в стене, мы чувствовали себя в безопасности. Карл наконец-то пробил в Ставке идею о конвоях Медиков-»Привидений». Раньше мы панически боялись, что идущие в наступление Небесные воины отрежут нас от своих, но и на это, как видите, нашлась управа. Локаторы синих вообще не улавливали никаких следов присутствия конвоя. Итак, пива стало — хоть залейся! Пьянству бой? Да идите на ... со своей моралью! Синие перестали нас трогать. Под пивом даже наш самый распоследний скаут кидался на хевика с флэш-гранатой и крутился вокруг несчастного синюшника.

Мы боялись только вражеского пироса, но вражье племя просекло это. Они перестали выпускать его — хранили, как зеницу ока. Так что мы стали наводить ужас на всю округу. Несмотря на то, что мы официально числились в осаде, местное население безоговорочно снабжало нас продовольствием и всем необходимым. А после того, как мы пресекли пару попыток синюшников помародерствовать, местные стали тягать нам продовольствие на халяву. Свежее пиво у нас больше не переводилось.

Чувствовалось, что синие стали «терпеть лишения»! Пьяницы! — они наконец-то поняли, что без пива не проживут...

Карл смог уговорить караульного конвоя, чтобы тот оставил нам одного Медика-«Приведение». Сезон охоты за ключом-пропуском синих открыт! Первая же операция с участием Медика-Хоста прошла на ура. Ключа мы не достали, но пробились к самому сердцу вражеской базы! Хост безнаказанно пробежал по минам злобного синего демо, тот среагировал на наш национальный цвет! БББба-бах! Фигушки! Медик продолжал бежать, как будто ничего не произошло!

Но демо оказался не таким глупым ньюбисом, как мы предполагали.

Сукин сын поднял тревогу! Три солда и енг собрались перед хранилищем ключа — не пройти! Рация Карла прохрипела о том, что не стоит рисковать — все с облегчением вздохнули и вернулись на базу.

Боевая тревога для меня — пережиток древних времен. Две недели прошло, как ничто подобное не повторялось. Но я все равно проснулся сразу. Мы с Диком помогли друг другу закрепить броню. Выскочили во внутренний двор базы.

Капитан уже погружал личный состав... но к нам обратился отдельно.

— Дик, Шеп, Хост-Медик, Джонни и пиро! Идете со мною! Наша цель — кодовый ключ синих. Без него мы не вернемся. (О боже, какое самомнение!)

Но, несмотря на мое недоверие, мы безо всяких эксцессов умудрились дойти до подвала. На балконе я так и не увидел даже снипа! Явно весь синий цвет решил собраться в подвале перед флаг-рум!

Из-за угла была видна пайп-граната. Хост-Медик без лишних разговоров неспеша спустился к ней. Нервный (и трезвый!) вражеский демо нажал на гашетку. Мы все рванули в прочищенный проход. Вражеский пиро выделывал просто чудеса акробатики, чтобы увернуться от наших ракет. Не зря его не выставляли против нас.

Дик метался между нами, подлечивая каждого без разбору. Я не спеша, обстоятельно, ставил сентри у прохода на «волю».

— Все селлы — мне! — Я даже не утруждал себя криком.

Вся наша команда, натасканная Дартом, честно бросала мне рюкзаки и селлы. Помня наставления Карла, я не высовывался. Брони во мне было процентов на 130 — не больше.

Я не успел апгрейдить пушку до третьего уровня, как ко мне притянулся Джонни:

— Лечи!

Тюк топор, тюк еще раз — Враль побежал дальше. Никакой благодарности!

— Дарт, пиро, Дик! У меня больше нет брони.

Хост-Медик, скорчив мину украшего флаг, рванул к «кишке». В суматохе и давке некогда было логически рассуждать. Синюшники всей толпой рванули за чудом природы. Заметно было, как снайперские пули поднимают облачка пыли, щелкая об стену после того, как безпрепятственно пролетали сквозь Хоста.

— Шеппард! Дуй ко мне! — Дарт аж глаза зажмурил от крика.

Я заткнул спаннер, которым пытался какому-то солду влепить в морду, в наколенник и рванул к начальнику. Я заметил, что моя пушка успела снести двоих раненых «синюшников». Но остальные выпустили по ракетке, или что у них там было, по моей ненаглядной.

Ясное дело — пушка в щепки! А пятеро синих рванули на винтовую лестницу. Естественно, они остановились за первым поворотом с полными клипами. Наше дело — дрянь! Деваться больше некуда.

Но Лорд Вейдер достал из своего «бездонного» рюкзака блестящие листы металла. Судя по тому, как их держал Дарт, — довольно легкие! Необычно синие! ЧЧЧЧЕРТ! Это же сплав Нейдлера! Он не выдержит даже одной ракеты пироса! Я помню, как я был удивлен тем, что не обжегся РАСПЛАВЛЕННЫМ куском металла, который я не мог даже разрезать фрезой! Еще бы, 60 градусов — и он плавится!

— Псих! Я не буду из этого делать пушку! — Я чуть не задохнулся.

— Заткни пасть! И делай то, что делаю я! — Ненаглядный урод резко провел металлическим листом по штанине (градусов 50 будет), проверил, что он гнется, как тряпка, и стал ДЕЛАТЬ СЕБЕ НЕЧТО, НАПОМИНАЮЩЕЕ ТО, БЕЗ ЧЕГО КОВБОИ ХАГГИС НЕ МОГУТ ЖИТЬ. ПАМПЕРСЫ ФАРЕВА!

Дарт продолжал:

— Дождитесь, пока металл не затвердеет.

Я, как обезьяна, повторил все, что делал Дарт, как во сне. Я уже похоронил себя... перед глазами мелькали сцены из моей жизни. Все было по фигу — я даже сам удивился этому (я еще могу удивляться?!). Дарт дал очередную бессмысленную команду:

— Всем к дырке в потолке!

Мы по привычке выполнили команду.

— Зажмите гранаты номер 1! И НЕ ОТПУСКАЙТЕ! Засуньте ее между ног! — Чувствовалось, что Дарт знает, что говорит.

Мы зажали гранаты. Раз... Два... Черт! Вражеский ключ никто не взял!

Очередной приступ идиотского геройства явно решил оторваться на мне! Я бросил гранату в сторону винтовой лестницы, а сам рванул к ключу! Через секунду услышал за спиной большой БАБАХ! Я обернулся, но никого не увидел! Дарт наверняка показал, как делать GrenadeJump!

Я пропустил легендарный GrenadeJump!

Все, я погиб! Я теперь не знаю, как отсюда выбраться! Ключ я, естественно, схватил и засунул в вакуумную камеру, болтавшуюся у меня на плече! Но электронный ключ не выдерживает более 20 секунд на воздухе! Я его теперь даже не могу вернуть на место! Стоит только его достать из вакуумной камеры, как он просто разлетится под избыточным давлением!

Я содрал с себя подгузники из сплава Нейдлера и завернул в него вакуумную камеру с ключом. По крайней мере, по уровню радиоактивности синюшники меня не определят! (Пара кило кадмия и висмута со свинцом и оловом меня обязаны спасти) Тишина...

Остатков брони хватит на пушку, но она расплавится после первого же выстрела ракетницы пироса! Карл говорил, то даже ему тяжко прикалываться под новый 2.21 стандарт ведения боя (Чертово Адмиралтейство со своими новшествами!). Но что пушка все-таки не безнадежный вариант. Моя последняя надежда!

Карл мне говорил, что если все время прыгать при постройке пушки, то станины НЕ БУДЕТ! Пусть это и не чит, но стоило попробовать. Правда, он предупреждал, что это получается где-то с пятого раза. Ну и пусть. Либо меня разнесут в клочья, либо я построю эту чертову читовую пушку. Я подпрыгнул и запустил алиас постройки.

Пушка подпрыгнула и упала на землю — черт, тренога не исчезла!

Я разобрал агрегат, пока его не разнесли из-за угла синие. Еще попытка! Но теперь я запустил алиас только на излете. Удача! Тренога провалилась в Преисподнюю! (ЕР!!! Я же не смогу подзаправить пушку!!!) Поздно! Брони уже не осталось. Я засел за своим «детищем» и стал ждать...

Через секунд 30 какой-то солд попытался залезть в флагрум, естественно, получил от моей пушки штук пять полновесных зарядов. Я с замиранием сердца считал выстрелы пушки... осталось еще 20 выстрелов! «Второе дыхание» загнанного в угол не давало мне поддаться панике. Мне вдруг все стало до лампочки.

Банка консервированного Пльзенского, всегда хранящегося в нагрудном кармане и выпитого залпом, полностью притупила страх смерти и (ИК! — еще икоты не хватало!) поражения. Я кинул десяток патронов в пушку и с винтовкой смертника подбежал к винтовой лестнице.

МАТЬ!!!!! ЕМПЫ!!!!! Как я мог о них забыть!

3 секунды! Я уже успел спрятаться за своей пушкой, как услышал грохот детонации! Я сразу же рванул в сторону лестницы, откуда вылетел раскореженный труп солдата. К черту манеры и брезгливость — жизнь дороже! Я вытряхнул куски мяса и кишок из брони убитого солда и напялил этот ужас на себя. 34% — лучше, чем ничего!

Но все равно я зажат в угол! Рюкзак убитого емпой солда пополнил клип пушки всего лишь на пару десятков патронов. Я собрался с духом и собрался кинуть еще одну, но на «том берегу» были, может, и дураки, но не настолько. Я вовремя увернулся от разлитого пиросом напалма.

Черт! (Feindlih 'er luord') Я застрял!

Надеяться можно только на себя. Следующая емпа не принесла очевидного результата. Нового трупа не было, но я ясно услышал стон!

Осталась только одна обыкновенная граната и 45 патронов в винтовке и пушке. Только теперь я пожалел, что презирал RailGun и никогда его с собой не брал. Ладно — погибать, так с фейерверком!

Я разобрал пушку. Остатки Нейдлера натянул на себя. Уф! Тяжело... Передернул затвор клипа и, зажавши гранату, рванул к винтовой лестнице. Зашвырнув лимонку за угол, остановился на мгновение, но тут же снова дал по газам.

Наверняка мою гранату слопал побитый емпой солдат. Брызги крови и куски мяса потрясали воображение! В этом месиве я на ходу зацепил рюкзак убитого и чуть не растянулся на полу. Но халява не приходит одна! В рюкзаке патронов — хоть залейся!

Я беспрерывно стал палить перед собой. В рюкзаке было еще две гранаты, которые я, естественно, и использовал. Еще один фонтан крови и кусков плоти. Наконец, до «синюшников» дошло, что у меня не все в порядке с головой. Мне дали проскочить лестницу и выскочить в

верхний зал. Я уже прикинул, что вражье племя равномерно распределилось по залу, чтобы легко достать меня ракетой в любой точке зала. Не дождетесь! Я кинул гранату в зал с двухсекундной задержкой. Ба-бах! Хорошо пошла... Но через мгновение раздался хор ба-бахов! Нервишки, товарищи! Наверняка почти все не выдержали и выстрелили.

Я, пригибаясь, пробежал в дыму и пламени, пиросовская ракетка только достала. К выходу на балкон... через балкон... заряд в спину снипу... в воду! Я плюхнулся в камыши. Буду отсиживаться до рассвета.

Иначе свой снип же и снимет. Но ведь я упер электронный ключ!

Синие не отцепятся. На мост не выйти — оба снипа пристрелят. Да и погоня там пройдет. Мой дед, ветеран-кампер до мозга костей, в свое время рассказывал о подводных проходах на старых базах. И о том, что их после реконструкции забетонировали. Стоило попробовать. Я сбросил всю броню, ух, тяжелая, и припрятал ее в камышах — нечего добру пропадать, наверняка вернусь. Тут я почувствовал запах гари. Этого еще не хватало! Синюшные живодеры в лице пироса стали закидывать сухой камыш напалмом. Ничего не скажешь — гениально!

Переплыть на другой берег не успею. Снип только ухмыльнется! Я поднырнул под мост, чтобы снип не видел. Но, естественно, противник рассчитывал на это. На меня посыпались гранаты, кинутые вслепую. Травят, как волка. Я в последний раз глотнул воздуха — вжик! — снип не дремлет!

Нырнул поглубже. Винтовку пришлось бросить, но гранаты я оставил — они не стесняли движений.

Подводный проход я нашел сразу. Бетон, закрывавший его, был намного светлее ила. Я засунул гранату в трещину и тут же пожалел об этом — в воде не успею убраться на безопасное расстояние. Но вода и спасла. Ударной волной чуть не вывернуло, и я едва не вдохнул воды. Но ни один осколок так и не добрался до меня — я видел, как они не спеша падали в ил, едва «расплывшись» на пару метров от эпицентра взрыва.

В воде ударная волна будет пострашнее, чем в воздухе. В бетоне, явно старом и расколотом корнями водорослей, образовалась дыра, вполне достаточная для того, чтобы я через нее смог пробраться. Еще две секунды! Не хватает воздуха.

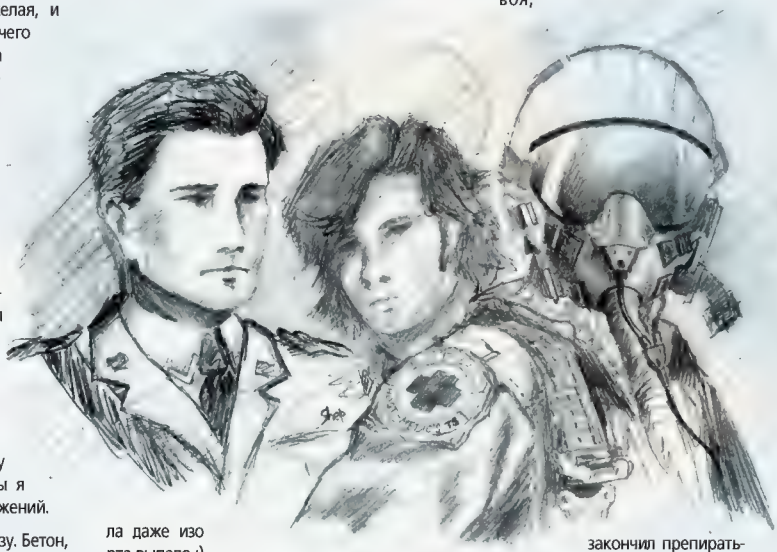
Я знал, что серьезно рискую, но не понимал, сколько плыть по туннелю. Пара снайперских пуль подняла фонтанчики брызг перед моим носом, но мне пока везло. Я нырнул и протиснулся в узкую щель в бетоне. Темно — ничего не видно! Но туннель был узким — я касался руками стен. Впереди услышал очень слабый гул и плеск. Значит, есть воздух! Я инстинктивно поддал газу, хотя знал, что ни один водолаз себе такого не позволит. Чувствовалось, что туннель стал наклонно подниматься, и через десяток секунд я вынырнул на поверхность.

Но первый же вдох чуть не убил меня! Откуда здесь кислород??? Гниющие водоросли давно уже превратили его в углекислый газ и пары кадаверина! Если я не выберусь через пару минут, то просто насмерть отравлюсь кадаверином! И если не задохнусь в углекислом газе, то все равно помру через пару дней, даже если выберусь!

Хоть глаз выколи! Ни черта не видно! Я на ощупь нашел бетонную стену.

Щелей не было. Я вдавил гранату в ил под бетоном и нырнул поглубже. Небольшой удар по барабанным перепонкам и звук градом сыпавшихся в воду осколков. Я сразу же выбрался из воды. На ощупь стена была явно добротно раскорежена. Но не пробита! Я засунул в разлом последнюю гранату, вспомнил всех богов, вплоть до языческих, и плюхнулся в воду.

Свет!!! Я вынырнул и бросился к свету. Протиснулся в проход и упал на пол, пытаясь отдышаться и избавить легкие от вонючего кадаверина. Уже теряя сознание, заметил, что Старик и Карл так и застыли с разинутыми пастями и недоеденными бутербродами в руках... У Карла даже изо рта выпало :)



Белый яркий свет. Все вокруг белое до рези в глазах! Надо мною знакомое лицо... жутко знакомое... почему-то бритое... совершенно не заметно синевы... и запах приятный... СТОП! Это духи!

Хелен! Я попытался подняться, но тут же увидел разноцветные круги перед глазами и, по-моему, снова отрубился.

Мне предоставили недельный отпуск. Синие оставили форт, поскольку без ключа у них не было даже электричества. Хелен постоянно твердила, что я худой и слабый. Пичкала меня всевозможной снедью так, что у меня чуть назад не лезло! И говорила, что служба безнадежно испортила меня.

Я и сам заметил, что, входя в комнату, пытался сразу сделать стрейф в сторону и выскочить на середину, подальше от стен, чем успешно пугал людей. Пришло уведомление (такая яркая открыточка), что я произведен в чин лейтенанта. Я похвастался Хелен, но заметил, что она изобразила радость только чтоб не огорчать меня. На третий день я выяснил, что Дик и Джонни-матюгальник серьезно пострадали при GrenJump. Оба валяются где-то в окрестности, в полевом госпитале.

Я за сутки навел справки и выяснил, где это. Новый чин явно помогал мне. А знак отличия «Добывшего Ключ» повергал всех в благоговейное преклонение. Через сутки я уже был в госпитале для рядовых. Дик,оказалось, уже ничего. Его контузило, но сам он остался цел. Лечащий врач не смог устоять перед моим авторитетом лейта-«ключника». Доброго придурка Дика отпустили до конца отпуска на поруки. С Джонни было и того проще — медперсонал явно не привык к характеру всеобщего обсиральника. Я не успел заикнуться, как получил и собственно матюгальника, так и его вещи. Вместе мы добрались до моего дома. Небольшая пьянка, пара комплиментов от Джонни a'la «Чтоб вы все сдохли!».

Счастья много не бывает.

Через неделю приперся тупой до невозможности бот-посыльный. Нам троим предписывалось в течение 24 часов вернуться на базу. Мы приперлись в Адмиралтейство, где нам, помимо путевых листов, выдали двоих ньюбисов. У тех даже не пробивались усы над верхней губой. Когда Хост-Медик, начальник конвоя, закончил препираться с каким-то ущербным штабным чином, наши вещи погрузили в один из фургонов конвоя, а мы сами устроились на них сверху. За сутки мы должны были добраться. Шофер-медик рассказал, что синие стали использовать самолеты-разведчики с инфракрасным сканированием. А полупрозрачные скины с тем же успехом, только наполовину, отражают излучение. И теперь в ясную и безветренную ночь, если нет никаких мощных источников тепла поблизости, конвой обнаруживался за несколько минут. А поскольку нам километров триста тащиться по степи, то, естественно, надежда только на погоду.

Ньюсы, разинув рты, пялились на нас. Чем, естественно, бесцеремонно воспользовался Джонни. Пара его рассказов, как обычно начинавшихся словами: «Однажды я жестоко рулил...», довела ньюсов до священного ужаса перед нами. Джонни лениво отдавал приказы и жутко матюкался, когда пиво приносили позже чем через 30 секунд. Уже отмахали добрую сотню километров по выжженной и сухой степи. Конвой здесь разделился — только три машины поехали к нашему форту. В других отрядах насчитывалось по десятку и более транспортов — значит, только у них были передвижные тепловые установки. Мы, как обычно, оказались крайними не только географически.

Еще через полчаса передний транспорт просигналил фарами.

Машины тут же разделились и поехали на расстоянии километров двух друг от друга.

— *Первый видел самолет,* — объяснил шофер. — *Не курить, свет не включать.*

Хосты врубили полупрозрачные скины. Я видел, как вокруг ближайшего транспорта помелькали сверкающие точки, и транспорт растворился в темноте. Медики спокойно относились ко всему. Даже если их разбомбят, они останутся живы. Потеряют транспорт и груз, да в придачу и всех пассажиров, но сами просто на своих двоих доберутся назад. Несправедливо. Зато они не нервничают и не делают глупостей.

Через несколько минут мы уже сами услышали гул где-то над головой. Еще через минуту уши заложило от грохота взрыва — вспышка промелькнула далеко позади машины. Сигнальные огни бомбардировщика не спеша проплывали низко над нами.

Вдруг медик заорал:

— *Остановите придурка!*

Я, Джонни и Дик обернулись к шоферу — и потеряли драгоценное время! Прямо за моей спиной раздался грохот, и я всем телом почувствовал жар. Я обернулся и увидел, как обезумевший от ужаса ньюс лихорадочно заталкивает дрожащими руками следующий снаряд в ракетницу. Я со всей дури влепил ему кулаком в висок. Тот обмяк и упал. Второй ньюс широко открытыми глазами смотрел на весь этот изврат.

Заметивший вспышку пилот не спеша заходил с борта.

Шофер сказал:

— *Если бросите все, то, может, и сможете убежать. Не берите броню — тяжелая.* — Транспорт стал тормозить.

— *Быстрее шевелитесь!* — Медик был явно раздражен, но СПОКОЕН. Это нагоняло ужас. Ноги не слушались.

Я, наконец, прыгнул за борт и еле удержался на ватных ногах. Пробежал, наверное, сотню шагов, не больше, как сзади раздался просто потрясающий взрыв — рванули вместе с бомбой и наши боеприпасы!

Я не оглядывался, и вдруг почувствовал страшный удар в спину, а мерзкий звук чего-то резко раздираемого только подтвердил, что какой-то осколок застрял у меня... Я увидел его торчащим из груди...

Упал.

Мой дед верил в существование респавнинга. Ему, наверное, легко было умирать... Но я знаю, что это детские сказки — чтобы дети не боялись темноты. Сознание медленно, но неуклонно стало сдавать. Перед глазами поплыли разноцветные пятна - совсем как в детстве, когда меня сбило качелями... Мысли... обрываются... пора отбрасывать... копыта... а жаль....

Сергей **ГУЛЬЧЕНКО**
aka [TFT]Sheppard

sheppard@ffke-campus.mipt.ru
http://194.85.82.39

СИ

Внимание!

Размещение рекламы в журнале «Страна Игр».

Рекламная служба:
тел.: 797-1489, 124-0402
факс: 125-0211
Игорь Пискунов

Основные распространители журнала «Страна Игр»

Москва
1. «Бука» — (095) 111-5156
2. «Глобус» — (095) 240-7405
3. «GameLand» — (095) 799-3192, 729-9284
4. «Логос-М» — (095) 200-2122
Страстной б-р, д. 3
ул. Баррикадная, д. 2
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская, д.7/9
ул. 2-я Звенигородская, д.13
ул. Верхняя Сыромятническая, д.2
5. «Маарт» — (095) 128-9904

МЕТРОПРЕСС **Розничное распространение в Московском Метрополитене Агентство «Метропресс» (095) 270-0703**

7. «Ода» (региональный распространитель) — (095) 200-2328
8. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661
9. Вячеслав Попов — (095) 792-7022
10. АРТИСС — (095) 158-9754
11. «Титул» — (095) 229-6641

Санкт-Петербург
1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИиР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-9435
6. Андрей Маслов — (812) 525-2163

Сибирь и Дальний Восток
«Трио+» (Москва)
(095) 170-6890 (авиадоставка)

Латвия
«636» Рига — 7 212 848
факс: 722-92-78, e-mail: 636@binet.lv

Казахстан
Алма-Ата
Азия Компьютер Лэнд — 50-3797
Торговая сеть «Фэнтази» — 41-03-31

Ищем распространителей на территории Израиля, Прибалтики и Украины

Алена Скворцова
Тел.: (095) 729-9284
e-mail: alyona@gameland.ru

Редакция журнала «СТРАНА ИГР» продает магнито-оптику на 1,2 GB + 10 дисков к ней за $800.
Тел.: (095) 124-0402

Компания GAMELAND ищет торговую площадь 60-70 кв.м. в Центре Москвы для открытия нового магазина.
Тел.: 207-0962
Самвел Анташян

ВНИМАНИЕ! Редакционная подписка ЗАКРЫТА! Подписаться на журнал можно ТОЛЬКО на почте через ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ.

ВНИМАНИЕ!
Со II-го полугодия 1998 года Вы можете подписаться на журнал «СТРАНА ИГР» с CD-диском.
Индекс в Объединенном каталоге (том 1, стр. 149) — 86167.
Стоимость 1-го номера — 22,5 руб., стоимость 6-ти номеров — 135 руб.

Журнал без диска — индекс в Объединенном каталоге (том 1, стр. 149) — 88767.
Стоимость 6-ти номеров — 92,4 руб.
Подписка открыта с марта!

ВНИМАНИЕ!
Лотерея
Годовых Подписок!
Подписчики журнала
«СТРАНА ИГР»
на 1998 год
автоматически участвуют
в **Лотерее**.
Призовой фонд:
видео- и компьютерные игры, приставки, всего
на сумму $ 5 000.
Для участия в Лотерее пришлите нам копию квитанции подписного абонемента с полным адресом и именем
(просьба писать разборчиво!)
Спасибо Вам, верные поклонники!

Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал **СТРАНА ИГР**
(индекс издания)
(наименование издания) Количество комплектов
на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда
(почтовый индекс) (адрес)
Кому
(фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ	место	литер

на ~~газету~~ журнал
(индекс издания)
СТРАНА ИГР
(наименование издания)

Стоимость: подписки ____ руб. ____ коп.; переадресовки ____ руб. ____ коп.
Количество комплектов
на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда
(почтовый индекс) (адрес)
Кому
(фамилия, инициалы)

КОМПЬЮТЕРЫ CLR

CLR Infinity PT2-EA233.....$1249
Intel® Pentium® II Processor 233 МГц,
AGP ATI 3D Rage II + DVD с 4 Мб Hyper EDO RAM,
32 Мб SDRAM, HDD 2 Гб UDMA, CD-ROM 24x E-IDE,
аудиоподсистема Yamaha 3D,
клавиатура и мышь PS/2, Windows'95, Works,
Монитор CLR VisionPro 15

Хит сезона!

Включайте и играйте в любые игры!

CLR Infinity PT2-BA400.....$2599
Intel® Pentium® II Processor 400 МГц,
набор микросхем Intel BX,
частота системной шины 100 МГц,
512 KB кэш, 64 Мб SDRAM,
AGP ATI 3D Rage Pro 133 МГц + DVD с 4 Мб SGRAM,
HDD 8 Гб UDMA, аудиоподсистема Yamaha 3D,
CD-ROM 24x E-IDE,
клавиатура и мышь PS/2, Windows'95, Works,
Монитор CLR VisionPro 15

ПРИ ПОКУПКЕ КОМПЬЮТЕРА ПОКУПАТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ БЕСПЛАТНО:
антивирусный пакет программ от "Диалог-Наука", 7 логических игр, программу домашней бухгалтерии, англо-русский и русско-английский электронный словарь, программу-тренажер для обучения печати вслепую, 7 часов работы в Internet **и ОДИН ИЗ НАБОРОВ CD-ROM ДИСКОВ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ : Семейный или Игровой.**

В наборы входят CD-ROM диски:
Кухни Мира'98, Энциклопедия зарубежного искусства, Энциклопедия Здоровья, Triple Play English, Ралли Чемпионат, Тайны 3000 игр, UFO's: Приключения инопланетянина, Морские Легенды.

Стоимость предустановленного и получаемого в подарок ПО составляет более $500!

intel inside
pentium® II PROCESSOR

CLR®
Технологии без компромиссов™

**Компьютеры CLR входят в двадцатку лучших компьютеров США.
(PC World, US Edition)**

**Монитор CLR VisionPro 15 признан лучшим монитором в США.
(PC World, US Edition, февраль 1998 г.)**

*Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками, MMX является товарным знаком Intel Corporation.
Логотип CLR является зарегистрированным товарным знаком CompuLink Research, Inc.*

Откройте МИР КОМПЬЮТЕРОВ в салонах КомпьюЛинк

Компьютеры для дома и офиса

CLR Entrada PT5-EA200.....$649
CLR Infinity PT2-EA300.....$1280

AcerPower 3000NP.....$572
AcerPower 5400L.....$592
AcerEntra 3000.....$585
AcerAspire 3000PD.....$1058
AcerPower 6400.....$812
AcerAspire 5000E.....$1471

Compaq DeskPro 1000DT.....$765
Compaq Presario 2240.....$930
Compaq Presario 4540.....$1195
Compaq Presario 4620.....$1852
Compaq Presario 4860.....$2670

Лазерные и струйные принтеры

Epson Stylus Color 400.....$214
Epson Stylus Color 600.....$281
Epson Stylus Color 800.....$357
Epson Stylus Color 1520.....$903
Epson EPL-5500.....$396
HP DeskJet 670C.....$214
HP DeskJet 690C+.....$257
HP DeskJet 720C.....$315
HP DeskJet 890C.....$355
HP LaserJet Companion.....$180
HP LaserJet 6L / 6P.....$432 / $739
HP LaserJet 4000 / 4000N.....$1296/$1747

Сканеры

Epson GT 5000 BiDi / SCSI.....$299/$319
Epson FilmScan BiDi/SCSI.....$432/$449
HP ScanJet 5100C.....$285
HP ScanJet 6100C.....$759
Primax 9600 Direct.....$159
Primax 9600 Profi.....$229
Dysan SCF 3600P.....$89
Dysan SCF 6120.....$149

Цифровые фото- и видеокамеры

Epson PhotoPC 600.....$699
Kodak DC120.....$859
Kodak DC200.....$699
Kodak DC210.....$998
Panasonic NV-DS1EN-miniDV.....$1599
Panasonic NV-DS5EN-miniDV.....$1995
Panasonic NV-DX100EN-miniDV.....$2375
JVC GR-DVL9000-miniDV.....$2090

Мониторы

CLR VisionPro 15".....$230
CLR VisionPro 17".....$400
CLR VisionPro 17"plus.....$500
NEC MultiSync A500 15" $256
NEC MultiSync E500 15" $335
NEC MultiSync M500 15".....$343
NEC MultiSync A700 17".....$466
NEC MultiSync E700 17" $643
NEC MultiSync P750 17".....$741
NEC MultiSync LCD400V 14".....$1510
NEC MultiSync LCD2000 21".....$8775
NEC MultiSync LCD1510.....$2289
Nokia 449 Xi 15".....$320
Nokia 447 Za 17".....$545
Nokia 447 Xpro 17".....$840
Nokia 447 Xpro/a 17".....$850
Nokia 446 Xpro 19".....$1097
Nokia 445 Xav 21".....$1693
Nokia 445 Xpro 21".....$1995
Panasonic P50 15".....$288
Panasonic S-70 (TX-D7F35-G).....$510
Panasonic SL70 17".....$580
Panasonic P70 17".....$615
Panasonic PanaFlat 17".....$775
Panasonic TX-D2162 21".....$1105
Panasonic TX-D2171.....$1529

Мультимедийные колонки

PRIMAX SoundStorm 60w.....$20
PRIMAX SoundStorm 120w.....$27
PRIMAX SoundStorm 300w.....$62
PRIMAX SoundStorm 3D Subwoofer..$67
PRIMAX SoundStorm 240w.....$50
Altec ACS-45.....$136
Altec ACS-48.....$212
Diamond HPM-4060.....$581
Diamond HPM-4100.....$731

Обучающие и развлекательные программы

Lingua Land.
Обучение с приключением.....$22
Английский в три приема!
Французский в три приема!
Немецкий в три приема!.....$42/$46
Английский.
Путь к совершенству.....$49/$53
Курс математики для
школьников и абитуриентов.....$25
АБВГДейка.....$19
"Пой со мной!".....$18
"Кузя".....$19
Иван Ложкин.Цена свободы.....$18
"Кухни мира 98".....$23

Информационно-справочная служба: 935-8891 (7 линий)

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ:

ст. м. "Кутузовская"
Кутузовский пр., 33А
тел.: 956-4848(три линии)
249-1721, 249-1841

ст. м. "Лубянка"
Новая площадь, 10
тел.: 797-3197, 935-8891

ст. м. "Маяковская"
Садовая-Триумфальная,12
тел.: 209-5495, 209-5403

ст. м. "Войковская"
Ленинградское ш.,17
тел.: 742-4148, 742-4149

ст. м. "Арбатская"
Новый Арбат, 8, 2-й этаж
тел.: 913-6962, 913-6963

ст. м. "Проспект Вернадского"
ул. Удальцова,85, корп. 2
тел.: 935-8892, 935-8891

ст. м. "Черкизовская"
Щелковское ш., 5, стр.1
тел.: 742-9087, 742-9089

http://www.compulink.ru

На всю технику предоставляется бесплатная гарантия!

Принимаются к оплате кредитные карты

Действует система скидок Countdown

Техническая поддержка : 131-4222, 131-4329
с 10ч до 22ч без выходных

Мы ждём Вас!

КомпьюЛинк®

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Игра «*Аллоды: Печать тайны*» совмещает в себе лучшие качества двух популярных жанров - Ролевой игры и Стратегии реального времени.

Аллоды - изолированые участки мира, в каждом из которых возможны неожиданные встречи и странные обитатели. Один из аллодов отмечен печатью тайны: никто из тех, кто попадал туда, еще не вернулся назад. Что происходит на этом аллоде, кто стоит за происходящим?

Эту тайну предстоит разгадать вам!

Сюжет игры захватит вас с самого начала. Сила и хитрость, ненависть и дружба, благородство и предательство - все встретится на пути героя, решившегося на борьбу со злом.

℗ 1998 1С • © 1998 Buka Entertainment • © 1998 Nival Entertainment

1С® Фирма «1С»

Бука® BUKA ENTERTAINMENT

NIVAL entertainment

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)
ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»
ул. Тверская, 25, маг. «МИКС» (м. «Маяковская»)
Ленинский пр–т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет–салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр–т, 28 (МДМ), «Интернет–салон» (м. «Фрунзенская»)
ВВЦ, пав. 48 (м. «ВДНХ»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний 6–р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «LANDATA» (м. «Крылатское»)
ул. Народного Ополчения, 28, корп. 1
Можайский вал, 1, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)
ул. Щербаковская, 40/42 маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Семеновская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза–Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
ул. Садовническая, 25, маг. «Орки» (м. «Новокузнецкая»)
ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)
ул. Крупской, 14, маг. «Синематор» (м. «Университет»)
Ленинградский пр–т, 80, кор. 20, ТЦ «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Пятницкая, 59, маг. «Аэртон» (м. «Новокузнецкая»)
Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)
Каширское ш., 66, корп. 3
ул. Вавилова, 55/7 (м. «Академическая»)
Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)
Шипиловский пр-д, 43, к. 3
Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель» (м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44

Абакан
ул. Пушкина, 113

Алматы
ул. Фурманова, 48
ул. Маркова, 44, оф. 315

Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Братск
ул. Депутатская, 17

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, оф. 3
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Мира, 32
ул. Шейкмана, 57

Жуковский
ул. Гагарина, 24, к–тр «Взлет»

Зеленоград
корп. 1106Е, маг. «Nika Computers»

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. Коммунаров, 353 А

Иркутск
ул. Урицкого, 4
маг. «Мир Компьютеров»

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр–т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Полевая, 28, салон «SKY SYSTEMS»
пр. Скорины, 16, маг. «Кадр», салон «SKY-Мир Мультимедиа»

Мурманск
ул. Воровского, 15А
пр-т Ленина, 7А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномысск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр–т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20

Норильск
пр–т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5–1

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 20
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Борчанинова, 15

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара–Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3–219

Санкт — Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»
Лиговский пр–т., 1, оф. 304 Computer service
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр–т, 28, «Санкт–Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная , 16, маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт–Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3

Самара
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь)

Саратов
3–я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье»

Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1

Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13

Соликамск
ул. Розы Люксембург, 19

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71

Тольятти
ул. Ленинградская, 53А

Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2–58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Химки
Юбилейный пр–т, 60

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Челябинск
ул. Воровского, 36, компьютерный салон «BEST»
ул. Энтузиастов, 12
ул. Комсомольская, 18, 1 этаж, маг. «Электронная Жизнь»
ул. Цвиллинга, 64, корп. 1

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, к. 56

Ярославль
ул. Первомайская, 10
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах:

«Техносила»: ул. Монтажная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 1Б (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).
«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр–т, 1 (м. «Пролетарская»); «Электронный мир» Ленинский пр–т, 70/11 (м. «Университет»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино»: Калужская пл., 1 (м. «Октябрьская»)
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай–город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б–р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»).
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2–я Владимирская , 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско–Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б–р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Полярная, 2 (м. «Медведково»); ул. Жулебинский б–р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б–р, 2а (м. «Пражская»); Ореховый б–р, 15 (м. «Домодедовская»).
«Дени»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» — ГУМ; Ленинский пр–т, 99 (м. «Юго–Западная»).
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 этаж; ул. Никольская, 2, ГУМ 1 этаж, ул. Садовая-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.